秀和システムトレーディング株式会社　定価2,800円（本体2,718円）

ISBN4-87966-322-0 C3055 P2800E

監修
蓮川龍司郎

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

■ 注意

- 本書の内容の一部または全部を、出版元より書面による承諾なくして複製することは、方法の如何を問わず禁じられています。
- 本書および添付ディスクの内容を利用した結果およびその影響について、著者および出版元は責任を負いかねますのでご了承ください。
- 本書で取り上げ付録ディスクに収録したソフトウェアは原則として無償で使用し配布することのできるフリーソフトで、それぞれの作者が著作権を有しています。詳細は各ソフトウェアに含まれるドキュメントをご参照ください。

the RPG

監修
蓮川龍司郎

SHUWA SYSTEM TRADING CO.,LTD.

『NetHack——ネットハック』というゲームをご存じだろうか？　いわゆるフリーソフトウェアのひとつである。正直な話、それほどメジャーなゲームではない。

ただ、パソコンでゲームをプレイすることを趣味にされている人ならば、詳しくはなくとも一度や二度は『ROUGE——ローグ』について聞いたことがあるだろう。『ネットハック』は、この『ローグ』の発展したゲームなのである。

NetHack the RPG—with FMP & MAG loader—

Table of Contents

アスキーネットが試用時代にこの『ローグ』をサービスのひとつとして始めたところ、多くの回線が『ローグ』のプレイヤーで埋まってしまい、さらに電話代が十数万を超えるというユーザーまで出たために、サービスを停止したといういわくのあるゲームである。

なにがそんなに面白いのだろうか？　世の中にあふれているRPGと異なり、『ローグ』や『ネットハック』に登場するキャラクターは味も素っ気もない。かわいい女の子のキャラクターが出てくるわけでもなければ、アニメーションやPCMによる会話とも縁遠い世界だ。

普通のRPGであれば、プレイヤーは2頭身のキャラクターであらわされていることが多い。ところが、この世界ではプレイヤーは@という単純な存在である。各種モンスターやダンジョンの内容も、パソコンで表示できる文字——“o”や“r”など——で現されているだけなのだ。

ゲームそのものも、かなり不条理にできている。どんなに好調に進めていこうとも、ちょっとしたきっかけで簡単にゲームオーバーになってしまうこともあるのだ。今のバランスのとれたRPGに慣れたプレイヤーにとっては、投げ出したくなってしまうようなゲームかもしれない。

しかし、私はそれでも「もう一度……」と、プレイしてしまうのである。不思議な魅力を持ったゲームなのだ。いつしか、あなたも@の中に自分を見出し、oの中にゴブリンを見ることができるに違いない。

一度、このゲームの魅力に引きつけられたら最後、天気のいい休日だというのに一日中『ネットハック』をプレイしつづけることとなるだろう……あたかも、筆者たちのように！

Good luck, and happy hacking!

ITEMS アイテム 144

MONSTERS モンスター 205

INFORMATIONS 魔窟を踏破するために 250

NETHACK GENERAL PUBLIC LICENSE

(Based on the BISON general public license,
copyright 1988 Richard M. Stallman)

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license, but changing it is not allowed. You can also use this wording to make the terms for other programs.

The license agreements of most software companies keep you at the mercy of those companies. By contrast, our general public license is intended to give everyone the right to share NetHack. To make sure that you get the rights we want you to have, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. Hence this license agreement.

Specifically, we want to make sure that you have the right to give away copies of NetHack, that you receive source code or else can get it if you want it, that you can change NetHack or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To make sure that everyone has such rights, we have to forbid you to deprive anyone else of these rights. For example, if you distribute copies of NetHack, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must tell them their rights.

Also, for our own protection, we must make certain that everyone finds out that there is no warranty for NetHack. If NetHack is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not what we distributed.

Therefore we (Mike Stephenson and other holders of NetHack copyrights) make the following terms which say what you must do to be allowed to distribute or change NetHack.

COPYING POLICIES

1. You may copy and distribute verbatim copies of NetHack source code as you receive it, in any medium, provided that you keep intact the notices on all files that refer to copyrights, to this License Agreement, and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the NetHack program a copy of this License Agreement along with the program.

2. You may modify your copy or copies of NetHack or any portion of it, and copy and distribute such modifications under the terms of Paragraph 1 above (including distributing this License Agreement), provided that you also do the following:

a) cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change; and

b) cause the whole of any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is a derivative of NetHack or any part thereof, to be licensed at no charge to all third parties on terms identical to those contained in this License Agreement (except that you may choose to grant more extensive warranty protection to some or all third parties, at your option)

c) You may charge a distribution fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

3. You may copy and distribute NetHack (or a portion or derivative of it, under Paragraph 2) in object code or executable form under the terms of Paragraphs 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

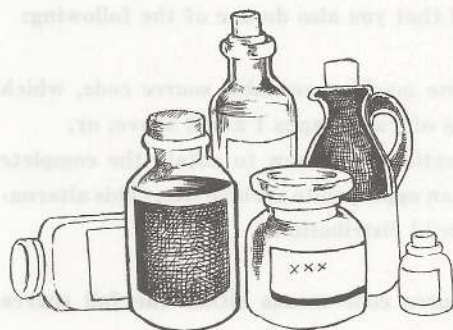
a) accompany it with the complete machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Paragraphs 1 and 2 above; or,

b) accompany it with full information as to how to obtain the complete machine-readable source code from an appropriate archive site. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution.)

For these purposes, complete source code means either the full source

distribution as originally released over Usenet or updated copies of the files in this distribution used to create the object code or executable.

4 . You may not copy, sublicense, distribute or transfer NetHack except as expressly provided under this License Agreement. Any attempt otherwise to copy, sublicense, distribute or transfer NetHack is void and your rights to use the program under this License agreement shall be automatically terminated. However, parties who have received computer software programs from you with this License Agreement will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

Stated plainly: You are prohibited by the terms of this License Agreement from using NetHack for gainful purposes. You are permitted to modify NetHack, or otherwise use parts of NetHack, provided that you comply with the conditions specified above; in particular, your modified NetHack or program containing parts of NetHack must remain freely available as provided in this License Agreement. In other words, go ahead and share NetHack, but don't try to stop anyone else from sharing it farther.

ネットハック・ジェネラルパブリックライセンス（抄訳）
(Copyright 1989, 1990 M. Stephenson)

(バイソンジェネラルパブリックライセンスを基礎に:
Copyright 1988 Richard M Stallman)

誰でもこのライセンスをコピーして配布することができる。ただしこれを変更することは許されない。また、このライセンス中の表現は他のプログラムの条件を作るために使用できる。

ほとんどのソフトウェア会社のライセンス協定はその会社が一方的に決めている。それに対して、我々の一般公共ライセンスはすべての者にネットハックを共有する権利を与えることを意図している。この権利をあなたが確実に得られるように、あなたの権利を否定したり権利放棄を要求することを誰に対しても禁じる必要がある。

特に、ネットハックのコピーを人に与えること、ソースコードを入手しうること、ネットハックを変更することまたはその一部を新しいフリーソフトに使用すること、そしてあなたがこれらの事柄をできるということを知ること、これらの権利をあなたが持つことを我々は確実にしたいと望んでいる。

誰もがこれらの権利を確かに持てるようにするため、我々は、あなたがこれらの権利を他者から奪うことを禁じなければならない。たとえば、ネットハックのコピーを配布するなら、あなたはあなたの持っている権利のすべてを相手に与えなければならない。彼らがあなたと同じようにソースコードを入手できるようにしなければならない。そして彼らの権利を彼らに教えなければならない。

また、我々自身を保護するために、ネットハックに関していっさい保証はないことを誰にでもわかるようにしなければならない。もしネットハックが修正されて配布された場合に、それを入手した者が我々の配布したものではないとわかるようにしたい。

それゆえに我々（Mike Stephenson と他のネットハックの著作権保持者）は、ネットハックの配布または変更について許諾を得るためにあなたがしなければならない条件を、以下のように定める。

以下略、英文参照のこと

本書の添付ディスクに収録されているネットハックにはいろいろと細工がしてあるため、フロッピーディスクでプレイするのは、やってできないことはないが現実的には不可能に近い。ハードディスクかEMSが欲しいところである。まずは、ネットハックをプレイするための準備を解説しよう。

Requirements 必要なもの

添付ディスクに収録されたネットハックをプレイするために用意するものがいくつかある。

まず、絶対に必要となるものを挙げていこう。

最初に、メインメモリが640 KB以上実装されているPC-9801 VF以降が絶対的に必要である。要するにV 30以上のCPUの搭載されているPC-9801シリーズ、およびPC-286/386/486シリーズがあればよい。ここ2、3年以内に発売された機種であれば充分だろう。

そして、MS-DOSのバージョン3.1以降が必要となる。

次にできれば用意したいものを挙げよう。まず、ハードディスクである。本書の添付ディスクにはネットハック用のBGMやイメージCGなども収められているので、それらを使用するためにはフロッピーディスクだと2枚組になってしまうのだ。

また、EMSとして使用できる増設メモリと、それに応じたEMSドライバがあればご機嫌だ。なくてもネットハックが動かないわけではないが、動作が遅くなるので現実的にはほぼプレイ不可能であろう。

ついでにぜひ用意しておきたいのは、英和辞書、そしてありあまるほどの

時間である。ネットハックをコンプリートするには、この2つは必需品かもしれない。

Install インストール

■フロッピーディスクへのインストール

再三言っているように、フロッピーディスクだけのパソコンでネットハックをプレイするのは非常に辛い。辛いが、まったくできないということではないから、とりあえずフロッピーディスクへインストールする手順を説明しよう。

まず、2HDのフロッピーディスクを2枚、用意していただきたい。

AドライブにMS-DOSのシステムディスクを入れて、Bドライブに空ディスクを入れてパソコンを起動する。MS-DOSシステムが起動したら……

```
A>
```

……という状態から、

```
FORMAT B: /M /S
```

と入力し、⏎キーを押す。

すると、ディスクドライブが動いて、Bドライブに入っているディスクをフォーマットしはじめる。この処理が終了したら、Bドライブからディスクを抜く。このディスクを「起動用ディスク」と呼ぶことにするから、そう書いたラベルを貼っておくとよい。さて、もう1枚のディスクをBドライブに入れて……

```
A>
```

……という状態から、

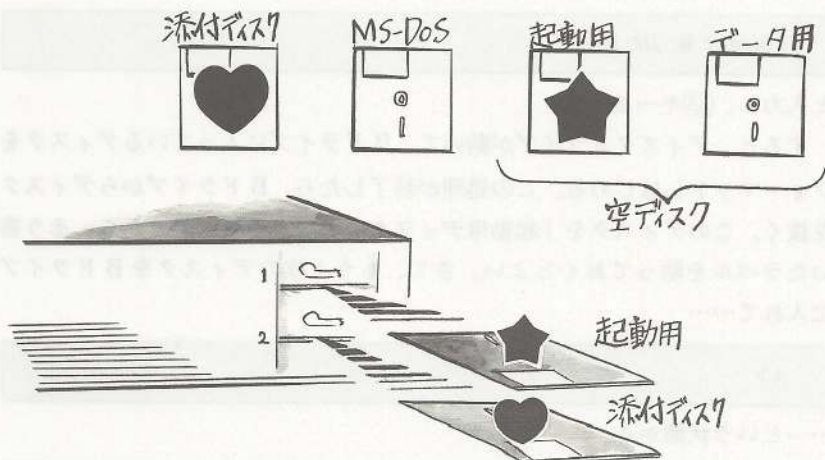
```
FORMAT B: /M
```

と入力し、⏎キーを押す。すると、また同じようにディスクドライブが動いてBドライブのディスクをフォーマットする。処理が終了したら、Bドライブのディスクを抜いて、「データ用ディスク」と書いたラベルを貼るとよい。

続いて、Aドライブに入っているMS-DOSのシステムディスクを取り出し、「起動用ディスク」を代わりにセットし、リセットしてパソコンを起動し直そう。

そしてMS-DOSが起動したら、添付ディスクをBドライブにセットするのだ。そこで、ふたたび……

```
A>
```

……という状態から、

```
B: INSTFD B A
```

と入力して⏎キーを押す。

すると、画面にいろいろとメッセージが表示されるが、要するにネットハックのプログラムが「起動用ディスク」に展開されていく。途中で、ディスクを入れ替えるようにと指示があったら、Aドライブに「データ用ディスク」を入れてほしい。CGなどのデータが「データ用ディスク」に展開される。

あとはEMSが使用できるなら、普段使用しているEMSドライバを「起動用ディスク」にコピーし、CONFIG. SYSで設定するとよい。具体的にどうするかというのは個別の説明になってしまうので本書では割愛する。

■ノートパソコン(RAMドライブ)へのインストール

ノートパソコンでは、RAMドライブをうまく使えば多少は快適にネットハックをプレイできるだろう（ハードディスクが内蔵されているならハードディスクへインストールするとよい)。基本的なインストールの方法はフロッピーディスクの場合と同じなのだが、やはりいろいろと注意が必要である。

まず、インストールを始める前にRAMドライブの内容を待避しなければならない。RAMドライブの内容が消えてしまってもよいものなら別だが、(HELP)キーを押しながら起動して98ノートメニューを表示させ、『RAMドライブ→フロッピーディスクコピー』を選択して、1枚のフロッピーディスクにRAMドライブの内容を移しておこう。

次に、MS-DOSシステムディスクをフロッピードライブにセットし、『オートモード』を選択して起動する。起動したらフロッピードライブに新しいフロッピーディスクをセットして……

```
A>
```

……という状態から、

```
FORMAT B: /M /S
```

と入力し、(↵)キーを押す。

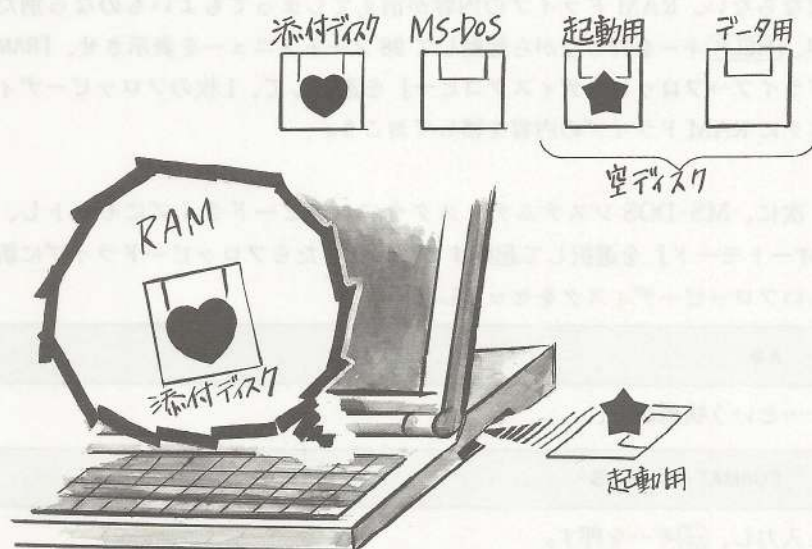
するとフロッピーディスクがフォーマットされるから、処理が終了したらディスクを抜いて、「起動用ディスク」と書いたラベルを貼っておこう。さて、もう1枚のディスクをフロッピードライブに入れて……

```
A>
```

……という状態から、

```
FORMAT B: /M
```

と入力し、⏎キーを押す。すると、また同じようにディスクがフォーマットされるので、処理が終了したらディスクを抜いて「データ用ディスク」と書いたラベルを貼るとよい。

続いて、RAMドライブにいったん添付ディスクの内容をコピーする。フロッピードライブに本書の添付ディスクを入れ、HELPキーを押しながらリセットして、98ノートメニューで『フロッピーディスク→RAMドライブ

コピー』を選ぼう。コピーが終ったら、そのまま98ノートメニューで『モード設定』を選び、『システム起動装置の指定Ⅰ』を『標準』に、『システム起動装置の指定Ⅱ』を『FD』に、『第一ドライブの指定』を『FD』に、それぞれ設定し直す。設定したら、「起動用ディスク」をフロッピードライブにセットし、ESCキーを2回押して98ノートメニューを終えると、今度はフロッピードライブがAドライブになって起動するはずだ。そこでふたたび……

```
A>
```

……という状態から、

```
B: INSTFD B A
```

と入力して⏎キーを押す。

すると、画面にいろいろとメッセージが表示されるが、要するにネットハックのプログラムが「起動用ディスク」に展開されていく。途中で、ディスクを入れ替えるようにと指示があったら、フロッピードライブに「データ用ディスク」を入れてほしい。CGなどのデータが「データ用ディスク」に展開される。

あとはEMSが使用できるなら、普段使用しているEMSドライバを「起動用ディスク」にコピーし、CONFIG.SYSで設定するとよい。具体的にどうするかというのは個別の説明になってしまうので本書では割愛する。

■ハードディスクへのインストール

ハードディスクにネットハックをインストールしようとする場合、空き容量が最低でも3MBほど必要となるので確認しておくこと。

インストールはまず、MS-DOSを起動し、添付ディスクをフロッピーディスクドライブにセットし、そのドライブに移動する。具体的には（フロッピーディスクを挿入したドライブがBドライブの場合）……

```
A>
```

という状態から……

```
B:
```

と入力して、⏎キーを押す。そして……

```
B>
```

という状態になったら……

```
INSTHD B A
```

と入力して⏎キーを押す。ちなみに、Aというのがインストール先のハードディスクである。人によってはAとBがハードディスクでCとDがフロッピーディスクという割り当てになっていることもあるかもしれない。そういう場合は、それぞれ適当なドライブ名を代わりに入力してほしい。

あとは画面に表示される指示に従っていけばインストールが終了する。

Start Up! 起動方法

フロッピーディスクへインストールしてある場合は、「起動用ディスク」をAドライブに、「データ用ディスク」をBドライブに、それぞれをセット、リセットしてパソコンを起動する。するとしばらくディスクが動作した後、「Welcome to NetHack」というメッセージとともにメニュー画面が表示される。なおこのとき、『動作環境の設定』→『ディップスイッチの設定』でSW 3-4をOFF（LCDリバース表示）にしておかないと、キャラクターCGが見るに耐えないものとなってしまう。いずれにしてもモノクロ液晶表示では画面が見にくいことは覚悟してほしい。ここで、プレイヤーの名前や飼いネコの名前、好きな果物などを入力し、カーソルキーでカーソルを移動して職業を選び、⏎キーを押すとゲームがスタートする。

ゲーム終了後、再起動するときは以下のコマンドでたちあげる。

```
NTHK⏎
```

ノートパソコンでRAMドライブ用のインストールを行なった場合は、フロッピードライブに「起動用ディスク」をセットし、HELPキーを押しながらパソコンを起動して98ノートメニューの『オートモード』を選んで起動する。「Welcome to NetHack」というメッセージとともにメニュー画面が表示されたら、フロッピードライブに「データ用ディスク」をセットし直し、プレイヤーの名前などを入力し、職業を選んで⏎キーを押すとゲームがスタートする。

一度終了して、再起動するときは以下のコマンドでたちあげる。

```
NTHK⏎
```

ハードディスクへインストールしてある場合は、まずパソコンを起動、それからインストール先へ移動しよう。もしBドライブへNetHackをインストールしたのなら……

```
A>
```

という状態から……

```
B:⏎
```

……と入力する（Aドライブにインストールしたのならこれは不要）。続いて、

```
CD games¥nethack⏎
```

……と入力してディレクトリを移動する。

```
NTHKPATH⏎
```

……としたあと、最後に……

```
NTHK⏎
```

……と入力すると、「Welcome to NetHack」というメッセージとともにメニュー画面が表示される。プレイヤーやペットの名前などを入力し、職業を選んで⏎キーを押せばゲームスタートである。

再起動はやはり、以下のコマンドである。

```
NTHK ⏎
```

なお、ネットハックを起動する際に、メモリのフリーエリアが450 KB以上必要となる。特にハードディスクで使用する場合は、『CHKDSK. EXE』や『VMAP. COM』などを使って確かめておいてほしい。『CHKDSK. EXE』を使用した場合、最後に表示される「使用可能メモリ」がフリーエリアだ。この数字が450000以上ならNetHackがプレイできるというわけだが、できれば520 KB程度のフリーエリアが欲しいところではある。もし足りなければ、日本語FEPを外すなりなんなりして対処してほしい。具体的な操作方法は読者の環境設定によってまったく異なり、一概に説明できないので省略させてもらう。

More Info. 参考として

ここから後の説明はあくまで参考であるから、読み飛ばしてもらってもいっこうに差し支えない。ただ、わかる人にはそれなりに役に立つ情報かもしれない。

■ NETHACK. CNFについて

NETHACK. CNFは、ネットハックの使用環境を記録したファイルである。本書の添付ディスクでは「ネットハック起動メニュープログラム」を追加してあるので、NETHACK. CNFを修正したりする必要はない。しかし逆に、NETHACK. CNFを適当に設定しておけば、起動メニューを介さずに直接ネットハックを起動することができる。

たとえば、私のNETHACK.CNFは以下のようになっている。

```
OPTIONS=!pickup,number_pad,time
OPTIONS=98_BIOS,rawio,98graphics
OPTIONS=name:Avelna-R,female,
        dogname:Suezow,catname:Patty,fruit:satuma
HACKDIR=A:¥GAMES¥NETHACK
LEVELS=A:¥GAMES¥NETHACK¥BONES
SAVE=A:¥GAMES¥NETHACK¥BONES;n
```

この場合、キャラクターの名前はAvelna、職業はRougeで女性である。犬の名前がSuezow、猫の名前がPatty、好きなフルーツがsatuma（みかん）となるわけである。また、PC-9800シリーズ独自の機能を利用すること、ネットハックはAドライブの「¥GAMES¥NETHACK」というディレクトリにインストールしてあることが示されている。

普通、修正するとすれば3行目の、キャラクターやペットに関する設定である。名前の後にある「-R」が職業を表わすのだが、英字と職業は次のように対応している。

A	Archeologist	B	Barbarian	C	Caveman	E	Elf
H	Healer	K	Knight	P	Priest	R	Rogue
S	Samurai	T	Tourist	V	Valkyrie	W	Wizard

また、フルーツに関しての注意だが、メロン、オレンジ、バナナ、りんご、そして洋梨はゲーム中にもとから存在するので、それ以外のフルーツを指定する必要がある。

もうひとつ、ノートパソコンなどテンキーのない機種では、2行目の「98_BIOS」と、1行目の「number_pad,」の文字を削除するとよい。そうするとテンキーの代わりにb,j,n,h,l,y,k,uでキャラクターの移動や方向の指定ができるようになるわけである。これをしないといちいち NUM ロックが必要になる。

それから、最後の3行にあるディレクトリの指定にも注意が必要である。これが実際にネットハックがインストールされているドライブ、ディレクト

りと食い違っているとネットハックは起動しない。

NETHACK. CNFをちゃんと設定したところで、ネットハックを起動するには、まずディレクトリを移動しておいてから……

```
NETHACK ⏎
```

……と入力すればいいだろう。すぐにゲームがスタートするはずである。

■起動オプションについて

直接起動の方法で、友達にプレイさせたり、たまに気分を変えるために名前を変えてプレイしたいという場合は、起動時に……

```
NETHACK -uYositune
```

というように入力する。-uの後ろの文字がキャラクターの名前となるのだ。同じように、いつもとは違う職業を試してみたい場合は……

```
NETHACK -英字
```

と入力すればよい。「英字」の部分には大文字のアルファベットで職業を表わす頭文字を入力するのだ。

■不死身モードでの起動

NetHackというゲームは非常に難しい。初心者はあっという間に数十人分の墓標を立てることとなるだろう。そこで、いくら死んでも生き返ってくるという不死身モード (discovery-mode) があるのだ。不死身モードでプレイするには……

```
NETHACK -X
```

……として起動すればよい。ヒットポイントが0になって死んでしまったときに「死んでしまったのか?」という意味のことを尋ねられるので、そこでnを入力すれば復活することができる。

なお、名前の変更や、職業の決定、不死身モードの指定は同時に行うこと

もできる。Tikeという名前の僧侶になって不死身モードでプレイしたい場合は……

```
NETHACK -uTike -P -X
```

……というように起動してもらえればいいわけである。

■ FMPとMAGについて

本書の添付ディスクでは本来のネットハックに加えてCGを収め、SAM氏作の「MAGローダー」というフリーソフトを使わせていただいて背景CGの表示を実現している。MAGローダーはネットハックとは別のプログラムであるから、CGを個別に見ることができるのだが、そのためには、MS-DOSプロンプトから……

```
MAG ファイル名⏎
```

と入力する（MAG. EXEが実行できるパスにあるかどうかと、ファイル名のパスに注意のこと）。

各CGのファイル名は以下のとおりである。

Archelogist	NTHK_A	Priest	NTHK_P
Barbarian	NTHK_B	Rouge	NTHK_R
Cave-man	NTHK_C	Samurai	NTHK_S
Elf	NTHK_E	Tourist	NTHK_T
Healer	NTHK_H	Varklie	NTHK_V
Knight	NTHK_K	Wizard	NTHK_W

BGMも本書の添付ディスク特製のもので、ぐぅ氏作の「FMP」というフリーソフトを使わせていただいて演奏している。当然のことではあるが、演奏のためにはFM音源ボードが必要である。音源ボードが内蔵されている機種や、外付けの音源ボードが装着されていればいいわけだ。

CGの表示と共に演奏されるタイトルバックと、プレイ中のBGMがそれぞれ3曲用意されている。これらの曲を個別に聴くためには次のような手順を踏まなければならない。

まず、FMPを常駐させる。MS-DOSのコマンドラインから、以下のように入力してほしい。

```
FMP S⏎
```

FMPのテーマミュージックが鳴り、これでBGMを聴く準備が整ったことになる。ここで曲を演奏するためには以下のようにする。

```
PLAY ファイル名⏎
```

各曲のファイル名は以下のとおりである。

NTHK_C	カオティックキャラクター用タイトルバック
NTHK_N	ニュートラルキャラクター用タイトルバック
NTHK_L	ロウフルキャラクター用タイトルバック
NTHK_01	BGMその1
NTHK_02	BGMその2
NTHK_03	BGMその3(スピークボード用)

BGMその3は、スピークボードというやや特殊なFM音源ボードにのみ完全対応しているため、通常のFM音源ボードでは不完全な曲となってしまう。多少聞き苦しいだろうけれどもご容赦いただきたい。

なお、メニューで曲が指定できるプログラムもある。こちらは……

```
FMM⏎
```

と、入力すれば起動できる。起動した後はファイル名の指定をカーソルの移動と⏎キーで行える。

ネットハックの世界に、あなたの分身として送り込むキャラクターには、さまざまなパラメータや職業が設定されている。そのため、それぞれに個性が見出せるようになっているのだ。

Parameter 能力値

キャラクターの能力を見極めるために必要なパラメータに関する情報を以下に示すこととしよう。これらは主にネットハックの画面下方2行に渡って記されているステータス行に表示されているものである。

St：Strength　ストレングス　体力

このパラメータが大きければ大きいほど、たくましく、筋力に優れていることになる。武器で与えるダメージ、およびイェンダーの魔窟において、どれだけの物を持つことができるかを決定する。

戦士系のキャラクターは、何をおいてもこのパラメータが優れている必要がある。また、魔導師系のキャラクターも魔法を唱えるためにはある程度の筋力を必要とする。

Dx：Dexterity　デクスタリティ　機敏、器用さ

戦いにおいての攻撃の命中率や、鍵開けや罠の解除など、手先の器用さを必要とする作業をこなすためにはデクスタリティが高くなくてはならない。

盗賊系のキャラクターは手先が器用である必要がある。手先の不器用な盗賊が、どのような末路をたどるか……それは悲惨なものである。

Co：Constitution　　コンスティトューション　生命力

体力消耗に耐えたり、毒のダメージから逃れるためにはコンスティトューションが高ければ高いほど有利になる。また、レベル上昇時のヒットポイントの上昇にも大きな関連を持つ。

戦士であるからには、コンスティトューションは大きな値を期待したい。筋力に優れていたとしても、身体の弱い戦士など笑い話にしかならないからだ。

In：Intelligence　　インテリジェンス　知力

インテリジェンスは呪文の詠唱の可否に影響を与える。魔法を覚えるために魔導書を読むときにも、インテリジェンスの値は必要とされる。文字を読めない人間が、なぜに魔導書を読むことができるだろうか？

当然のことながら、魔導をたしなむ者であれば多大なインテリジェンスが必要とされるだろう。

Wi：Wisdom　　ウィズダム　賢明さ

多くは神との交渉に関連があるという。神はより賢き者を好むようである。また、魔導を行なうために必要とされるエネルギーを多く貯えるためには、通常の人間よりもはるかに賢くなくてはならない。

神の代理人であるプリースト（プリーステス）は、その賢さゆえに神々の寵愛を受けているのであろう。

Ch：Charisma　　カリスマ　魅力

カリスマの有無は、直接的にイェンダーの魔窟に店を構える店主たちとの価格交渉にかかわってくるであろう。彼らの扱う品に、定価というものはあってないようなもので、買い手が魅力的であればあるほど彼らは安価にアイテムを売ってくれるのである。

ちなみにカリスマは外見的な要素だけでなく、人間（エルフや、その他のモンスターである可能性もあるが）としての全体の魅力を意味している。外見的な要素がまったくゼロというわけではないが。

以上の6つのパラメータは通常、すべて3〜18の範囲で表される。ただし、ストレングスに限っては18を超えることもあり、そういった場合には「18/xx」のように記述される。また、あるアイテムを入手することによってストレングスが25に上昇する。

さて、ここにストレングスが14、デクスタリティが18、コンスティトューションが13、インテリジェンスが10、ウィズダムが8、カリスマが7の盗賊(ローグ)がいるとしよう。このローグの人となりを、この6つのパラメータから考えてみよう。

まず、そこそこに力強く、持久力もそこそこであるといえるだろう。手先の器用さや、逃げ足の速さは天下一品。しかし、頭脳に関してはどうにか文字が読める程度。状況判断も正確とはいいがたいが、決して非常識な行動はとらない。ちょっと人当たりが悪く、周囲からヒンシュクを買っている……というような人物像が浮かんでくれば、あなたも一人前のネットハッカーである。

また、ネットハックのキャラクターには属性というものがある。『ウィザードリィ』でいうところのGOOD/NEUTRAL/EVILのようなキャラクターの性格のことで、LAWFUL/NEUTRAL/CHAOTICの3つである。

LAWFULは社会の秩序に従順である性格を意味し、CHAOTICは社会の秩序には従わず、自分の思った道をゆくタイプの性格である（もちろん、社会の理念と自分の考えが一致すれば、そちらをゆくだろう。決して単なるあまのじゃくではない)。ニュートラルは、これらの中間をいく性格を持つことを意味している。もちろん、この属性は生まれてから死ぬまで変わらないというような性格のものではなく、キャラクターの行動によって変化することもある。

属性	Lawful	社会順応タイプ
	Neutral	中間タイプ
	Chaotic	反社会、マイペースタイプ

しかし、これらのパラメータや属性以上に、キャラクターの特性を雄弁に物語るものが存在する。それがクラス（職業）である。

ネットハックには、12もの職業が用意されている。ある者は怪力を誇り、あるものは魔導を得意とするだろう。またある者は、古代の秘宝に魅せられているかもしれない。そんな風に、自分のキャラクターを彩っていってほしい。彼らは決してゲームの駒のような存在ではなく、ネットハックの世界の中で生を受けた登場人物なのだから。

Class 職業

ネットハックで選択できる職業は12種類である。それぞれに長所や短所があり、どのクラスが一番とはいいがたい。しかし、どのクラスであっても最終的にクリアすることはできるので、気長にプレイしてもらいたい。

当然ではあるが、クラスの中には初心者に向いたもの、向いていないものがある。筆者が初心者に勧めるのはバーバリアンかワルキューレである。この2つのクラスは、ネットハックの中で生き残るために必要な「ヒットポイントが多い」という条件を満たしているのだ。また、ともに呪文を苦手としているが、これは逆に面倒な魔法に頼らないで済むということを意味している。

逆に初心者に勧めがたいといえるのが考古学者とツーリストである。前者は、ベテランプレイヤーにとっては面白いキャラクターであるかもしれないが、ネットハックの世界に慣れていない初心者にとっては、やや辛いだろう。ツーリストは決して上級者向けというわけではない。単にプレイを楽しむという意味では、もっとも面白いクラスかもしれないが初心者にはあまりにも辛いキャラクターだろう。

また、ある程度ネットハックに慣れてきたらローグやプリースト、魔術師（ウイザード）などもプレイしてもらいたい。ちなみに、最近の筆者のお気に入りのクラスはローグである。

Archeologist　アーケオロジスト：考古学者

この考古学者は、半ば学者、半ば冒険者といった身なりをしている。長い鞭を自在に操り、革の帽子をかぶっている考古学者といえば、誰をモチーフにしているか理解できるだろう（有名な映画に出てくるあの人だ！）。

彼ら考古学者は、イェンダーの魔窟の中にあると噂される太古の遺産を発見するために、かの魔窟へと挑むのである。もちろん、宝物を見つけるために魔窟の中を忍び足で歩くことができ、彼らの動きは迅速である――たとえ、罠を作動させてしまい、巨石が転がってきても逃げられることだろう（そんな罠がイェンダーの魔窟にあるかどうかは別の話として）。

考古学者は職業柄、宝石について造詣が深い。どのような宝石であろうとも、その正体を一目で見抜くという――しかし、魔法のかかったものはそのかぎりではない。

また、彼らはサバイバル能力に長けており、モンスターを材料に缶詰を製造するという特殊なアイテムを持っている（イェンダーの魔窟でも滅多に見つかることのない貴重品である）。この道具のおかげで食料の備蓄ができる考古学者は、餓えという言葉から無縁の存在であるようだ。ただし、この道具は非常に重いため、ストレングスが少ない者が持つことは無謀である。

属性：ロウフル	直接戦闘：△	魔法：△	神：Quetzalcotl

Barbarian　バーバリアン：蛮人

バーバリアンは我々が思い描くところの典型的な戦士であるということができよう。重いながらも、その重量に見合った安全を提供してくれる強固な鎧を身にまとい、手にした長剣ですべてを叩き切るのだ。

往々にして、彼らは考えるよりも直線的に戦うことを好む。概して彼らの脳で考えるよりも、筋肉の反応のほうがはるかに速いのである。異常なまでに強靱な肉体を誇るが、魔法に関しては素人同然といえる。もし、イェンダーの魔窟の中で魔導書を見つけたとしても、手を出すのは無謀である。読まなければなにひとつとして失うものはないし、店に売ればいくばくかの金貨となるだろう。

彼らバーバリアンは、彼らが他の方法ではどうあっても手に入れられないもの——名誉——を求めてイェンダーの魔窟へと赴く。彼らの偉大なる体力は、魔窟に潜む罠と怪物たちを打ち破るだけに充分なものであるに違いない。

また、そのあまりの体力のために、いかなる毒であっても彼らの身体を侵すことはできないという。

属性：カオティック	直接戦闘：◎	魔法：×	神：Morrigan

Caveman／Cave-Woman　　ケイブマン：原始人

はるかな辺境から、なにかを——我々の知ることのできない価値観を彼らは持っているようである——求め、イェンダーの魔窟へと挑む。それがケイブマン（あるいはケイブウーマン）である。

彼らの草原を駆け、野山を登るという資質は明らかに戦士向きではあるが、その装備はやや心許ない。彼らが草原で愛用していた棍棒は、イェンダーの魔窟においてはあまりにも貧弱な武装であるといえるだろう。また、鎧は彼らが狩った動物の毛皮をまとっているが、これも鎧としてみたときには、かなり貧弱なものである。よって、ケイブマンが魔窟に入った直後には新たな武器と防具を探す必要があるだろう。

片手には獲物を狩るための弓を携えている。彼らは優れた戦士であるのと同時にエルフと同等か、それ以上の腕を持つ狩人でもあるのだ。

また、信じがたい事実であるかもしれないが、彼らが奉じる神は秩序をもたらす側に属している。一見すると、彼らは野蛮に見えるかもしれない。しかし、それは単にケイブマンが粗野なだけなのだ。

属性：ロウフル	直接戦闘：○	魔法：×	神：Anu

Elf　エルフ：妖精

彼らは人間たちの伝承においては妖精と呼ばれるが、その実は亜人間に近い存在である。いくつかの種族に別れており、種族によって特徴にもさまざまな差異が認められるという。その身体は総じて人間よりも一回りほど小さく、たくましいとはいいがたい。そして尖った耳とアーモンド型の特徴的な目を持つため、エルフの存在を知らない者には小柄な異形の人間に見えるであろう。

そう、この目こそが彼らエルフの特筆すべき能力であるといえるだろう。彼らエルフの目は特別製なのだ。人間の目には不可視である透明の物体を見ることができるのだ。

また、エルフは総じて弓の名人でもある。さらに、この強力な視力は隠された扉や通路、罠などを容易に見つけだすのだ。これらエルフ特有の能力がイェンダーの魔窟において、どれだけ貴重なものであるかは、実際にイェンダーの魔窟へと赴いたときに理解できるであろう。

彼らエルフは、その稀なる好奇心からイェンダーの魔窟へと向かうという。彼らは探検に際して見事なエルフ造りの美しい短刀と、軽くも丈夫な鎖帷子(くさりかたびら)を身にすることが多い。もちろん、天性の狩人である彼らが弓矢を忘れるようなことはないだろう。

属性：ロウフル	直接戦闘：△	魔法：△	神：Solonor Thelandira

Healer

ヒーラー：治癒師

治癒師は冒険者として、かなり特殊な存在であるということができる。性格的にはプリーストに近く、癒しの薬やヒーリングの魔法書を多数所持している。ただし、彼らの癒しの力は神に頼る性格のものではなく、多くは薬や魔法といった自らの力によるものである。彼らはイェンダーの魔窟の奥深くにある霊薬を入手しようと魔窟へ挑むという。

しかしながら、戦闘に関してはプリーストと同様、まったくの素人といってしまって構わないだろう。魔窟に赴くときに、彼らが手にする武器はわずかにメスのみ。そして、身につけている防具は薬物に肌を侵されないための手袋だけなのである。

しかし、すべてのヒーラーは怪物の能力を一目で見破るという特殊な聴診器を持っている。これはイェンダーの魔窟において、多くの知恵を彼らに与えてくれるだろう。この聴診器を正しく使えば、多くの薬を使い分けて怪物との戦いを有利なものへと導くことすら可能であるとされている。

そして、あまりにも多くの薬品を扱ってきたためだろうか、彼らはあらゆる毒に対して耐性をそなえているという。

属性：ロウフル	直接戦闘：×	魔法：○	神：Athena

Knight

ナイト：騎士

騎士はさまざまな防具に身を包んだ、誇り高き戦士である。彼らの愛馬はイェンダーの魔窟には入ることができないが、その慈悲にあふれた気高い精神はイェンダーの魔窟で店を営む商人たちにすら感銘を与え、いくばくかの値引きをも受けられるだろう。

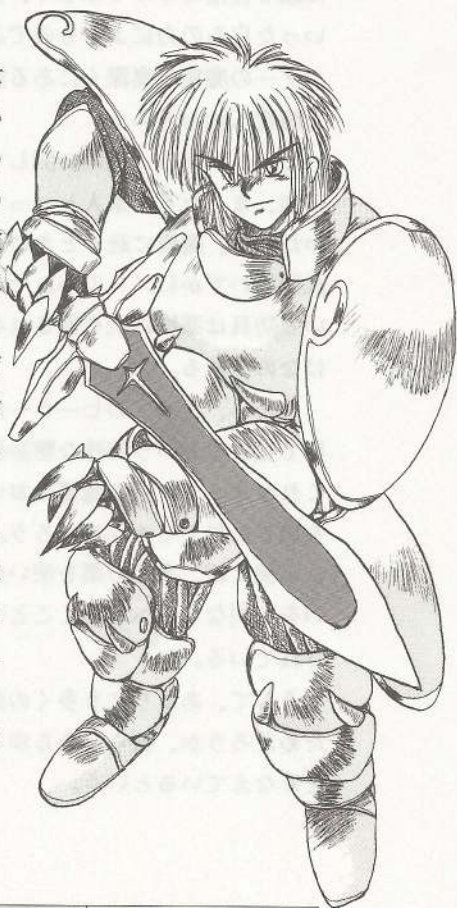
また、僧侶ほどではないにしても、彼ら騎士も神の恩寵を受けるだけの賢さをそなえている。そう、現実的に騎士とは戦闘能力のそなわった僧侶であるといえるだろう。祝福／呪いの判別こそできないものの、騎士と僧侶だけが彼らの神の力によって、死の領域に生を受けた生物を消滅させることができるのだ。

また、騎士は鎧や龍手、ヘルムなど多くの防具を身につけているため、魔窟に入った時点での防御力は12の職業の中でも最高であるといえるだろう。

しかし、残念なことにナイトのストレングスやデクスタリティといった、戦闘に必要な特性値は特筆するほどのものではない。どちらかといえば、やや貧弱なほうであるといわざるをえないだろう。

万一の時には、祈りを捧げて神に助けを求めるべきである。

属性：ロウフル	直接戦闘：○	魔法：×	神：Lugh

Priest／Priestess　　プリースト：僧侶

僧侶たちは自らの信仰をより尊きものとするための試練として、イェンダーの魔窟へ挑むという。その性格上、他のいかなる人間やエルフよりも神々への祈りが聞き入れられやすいことが最大の特徴であろう。また、魔導の技――特に癒しについて――に関しても相当の腕を持つという。かの魔窟に赴くときに、貴重な魔導書を２冊も携えることを許されているのは僧侶のみである。

彼ら僧侶には、修業の結果として祝福と呪いを見抜く力がそなわっているという。この力を持っていることはイェンダーの魔窟で生き抜くために非常に有効である。呪われた剣や防具を身体中にへばりつかせた冒険者の姿ほど情けないものはない。僧侶たちは呪われた品を身につけるようなことはないだろう。これこそが僧侶に与えられた神々の最大の恩寵といえる。さらに騎士と同様に僧侶は、死の領域にその生の根源を持つ呪われた生物らを神の力によって消滅させられるという。

ただし、戦闘に関しては特筆すべき能力は持ってはいない。だが彼らの蹴りの力は宝箱を容易に壊し、時として一撃でモンスターを屠るという。これも神々の恩寵なのであろうか？

属性：ニュートラル	直接戦闘：△	魔法：○	神：Crom

Rouge　　ローグ：盗賊

本来の『Rouge』とは「悪漢」という程度の意味である。しかし、その仕事柄、「盗賊」と呼ばれることも多い。彼らは鍵開け用の道具を持っており、宝箱や棺を容易に開けてしまうという。もちろん、扉の鍵などはローグの前にはあってないようなものである。彼らは自らの盗みの腕を磨くため、そしてイェンダーの魔窟に隠されていると噂される至宝を入手せんがために魔窟へと赴くようである。

また、彼らは訓練の結果、まったく足音を立てずに歩くための技能を持っている。もし、イェンダーの魔窟のある部屋に、眠っているモンスターがいたとしても、モンスターを目覚めさせずに、その傍らを通り抜けることですら彼らには容易なのだ。

盗賊の主たる武装は小回りの利く短刀であり、大きな音をたてる金属製の鎧を嫌うために革鎧を好んで装備している。また、彼らは毒の扱いにも長けている。特に彼らの投げるダーツには毒が塗られていることも多いという。

属性：カオティック	直接戦闘：△	魔法：△	神：Rat God

Samurai　サムライ：侍

自らの主君にのみ仕え――サムライとは主君のそばにいる者という意味である――、その剣には自らの魂が乗り移っていると考えている……極東にある小さな島国の孤独な戦士がサムライである。彼らは極東においての騎士であり、誇り高く気高い。カタナと呼ばれる大小2本のサムライソードを携え、星型の投げナイフであるシュリケンを持っている。

彼らは、なにゆえにイェンダーの魔窟へと挑戦するのか？　その真実は彼ら以外の誰であろうとも知ることがないだろう。サムライは心の内に強固な決意を秘め、その決意を貫徹させるために魔窟へと向かうのだ。

彼らの好物であるフォーチュンクッキーをいくつか携えているのはいうまでもない。また、サムライは僧侶と同様、強力なキック力を持つ。浅い階層にいる怪物であれば、カタナを使うよりも彼らの蹴りで容易に倒せるであろう。

属性：ロウフル	直接戦闘：○	魔法：△	神：Amaterasu Omikami

Tourist　　ツーリスト：旅行者

ツーリストは単なる人間である。特筆すべき能力などまったくない。そんな彼らが、なぜこの恐怖の魔窟へと来たのだろう？ 議論の余地はない。彼らは名高いイェンダーの魔窟へ観光にやってきたのだ！

彼らが持つ主たる武器はダーツだが、彼らのカメラこそが本当の武器と呼べるであろう。この高価なカメラのフラッシュは、閃光に慣れていない地下に棲んでいるモンスターを盲目にするのである。

また、彼らの着ているハワイアンシャツ――ツーリスト唯一の防具である――を見ると、店主たちはカモにしようとするので気をつけなければならない。さらに彼らはクレジットカードを所持しているが、イェンダーの魔窟の中では現金決済しか通用しない。だが、ツーリストに関しては所持金の心配をする必要はないだろう。彼らは多くの現金を所持しているのだ。おそらく、魔窟の中で土産ものでも買うつもりに違いない。

彼らは魔窟の地図――magic mapping scrollまで持っている。もし、万が一にでも、彼らに魔窟を制覇されてしまっては、イェンダーの名折れとなることは間違いないだろう。

属性：ニュートラル	直接戦闘：×	魔法：×	神：Chih Sung-tzu

Varkyrie　ワルキューレ：女戦士

ワルキューレは盾持つ乙女――女戦士である。本来は、北方の至高神であるオーディンに仕える12人の女神たちを指していたが、いつの間にか一般的な女戦士を意味するようになったようだ。場所によってはヴァルキリーとも呼ばれる。

彼女たちはバーバリアンと同等か、それ以上の戦闘力を誇っている。バーバリアンの無骨さとは異なり、彼女らはしなやかな筋肉で怪物を切り刻むことであろう。そして、彼女たちもまた、怪物たちの爪や牙によって傷つけられても簡単には倒れるようなこともない頑強な身体を誇るのである。

また、ワルキューレはイェンダーの魔窟に持ち込むものが非常に少ないことで有名である。まず、武器として長剣と短剣が1振りずつ。魔法によって素晴らしい防御力を誇る小振りの楯。そして食料がひとつだけである。鎧すらも身にしてはいないのだ。

彼女たちは寒冷地育ちのためか、衣服をなにもまとわずにいても寒さに耐えられるようである。それが魔法であろうとも、自然であろうとも、彼女たちには関係がないことである。

属性：カオティック	直接戦闘：○	魔法：△	神：Loki

Wizard　ウィザード：魔術師

その名の通り、魔導の術に長けた人間である。白兵戦闘に関しては素人同然の腕であり、彼らの愛用する武器は短剣程度のものである。また、魔法をかけるための最低限度の体力はあるものの、長く魔法を研究し続けてきた生活のためか「たくましい」という言葉から、あまりにもかけ離れた体つきをしている。

彼ら魔導師は冒険に際して、いくつかの魔法の品を魔窟へとたずさえる。1冊の魔導書、1本の魔導杖、そして2つの魔法の指輪である。

これらの品をうまく使い分けなければ、たくましさに欠ける彼らがイェンダーの魔窟から生還することは不可能であろう。

しかし、彼らの多彩な魔導の技は白兵戦の弱さを補ってあまりあるものである。多くの魔導書を手に入れることさえできれば……という条件のついた話ではあるが。もし、魔窟の中の店で魔導書を見つけたのなら、全財産を売り払ってでも購入すべきである。彼らが生き抜くためには、少しでも多くの魔法を身につけなければならないのだから。

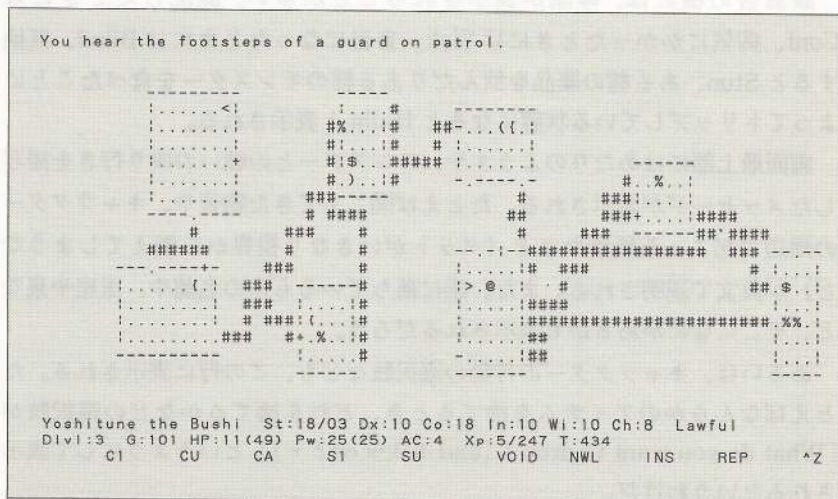
属性：ニュートラル	直接戦闘：×	魔法：◎	神：Thoth

Be Invoked ネットハック始動

さて、ゲームを起動させると、画面下方の2行にはストレングスをはじめとした能力以外のパラメータも、いくつか表示されていることに気がつくだろう。これはキャラクターの状態を示したものである。

一行目の一番左にはキャラクターの名前が記されている。名前の横に『XXXX the Plunderer』というように書かれているのは称号である。この称号はキャラクターのレベルが上昇するとともに変化していく。称号のあとには前述したパラメータが記されている。これらのパラメータも不変ではなく、プレイ中のさまざま要因で変化していく。一行目の右端に書かれているのはキャラクターの属性である。

二行目には、キャラクターの現在の状態が記されている。一番左のDlvlというのは、ダンジョンの地下何階にいるかを表している。その右のG: は所持金である。

所持金の横に記されているのはヒットポイントである。このポイントは敵の攻撃などによって減っていき、0になるとキャラクターは死亡してゲーム

オーバーとなる。括弧内の数字はヒットポイントの最大値を意味している。どんなに休息したり、薬を飲んだりしても、この数値以上は回復しないというわけだ。

その右、Pw: というのは魔力である。魔法を唱えるたびに減少してゆく。当然のことではあるが、この数字が呪文を唱えるのに必要な魔力以下であると、魔法を覚えていても使用はかなわない。

AC: とあるのは、アーマークラスの略である。このアーマークラスは、キャラクターが装備している防具の強度を表している。数が少なければ少ないほどよい。マイナスになっていれば、さらにいい。

その横の Xp は経験値である。左の数字はレベル、右の数字は経験値である。経験値が一定の値を超えると、レベルが上昇する。レベルがあがるにつれてヒットポイントが上昇し、毒や魔法に対して耐性が高くなっていくのである。T: は経過した時間を示している。

また、経過時間の横には腹具合が表される。普通の状態であれば、なにも表示されない。満腹の時には Satiated、空腹ならば Hungry、あまりの空腹のために力が出ない場合には Weak、そして空腹で気絶状態になると Fainting となる。Fainting になると歩くことすらままならないのだ。そして、ついには餓死してしまう。食料の確保は最優先事項といえるだろう。

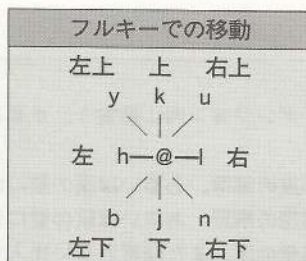
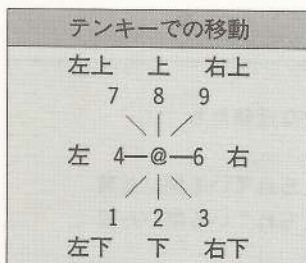
腹具合の横には、体調が表示されることが多い。混乱したときには Conf、病気にかかったときには Sick、盲目になったときには Blind、気絶すると Stun、ある種の薬品を飲んだりある種のモンスターを食べたことによってトリップしている状態になると Hallu と表示される。

画面最上部にはあたりのようすや、モンスターとの戦いの成り行きを描写したメッセージが表示される。たとえば聞こえてきた物音や、キャラクターの周辺で起こった特別なこと（ペットがいきなり視界から消えてしまうなど）が英文で説明される。また、床に落ちているものの名前や、玉座や泉など、そこになにがあるかも表示されるだろう。

あるいは、キャラクターの行動の選択肢なども、この行に表示される。たとえばなんらかのアイテムを捨てるとき、どれを捨てるかなどの選択肢が「What do you want to drop? [$ad-fi-kw or ? *]」というようにして表示されるというわけだ。

そして、画面中央の魔窟内にはキャラクターが歩き回って見つけたものが表示されている。以下に表示されている文字がなにを意味しているのかを記しておこう。

記号	意味
a~z A~Z ;　&	ダンジョン内に巣食う、さまざまな怪物たち
|	部屋の縦壁、あるいは横の壁に備えられている開いた扉
—	部屋の横壁、あるいは縦の壁に備えられている開いた扉
.	部屋の床、または扉のない出入り口
#	通路、または台所の流し、または可動橋
<	上への階段
>	下への階段
+	閉じた扉、あるいは呪文の書（spellbook）
@	人間（プレイヤー）、または人間的な姿をしている怪物
$	金貨
^	罠（発見するか、ひっかかるまで表示されない）
)	武器（weapon）
[	防具（armor）
%	食料（food、怪物の死体も含む）
?	呪文やさまざまな効果を持った巻物（scroll）
/	杖（wand）
=	指輪（ring）
!	水薬（potion）
(	さまざまな道具（tool）
"	魔除け（amulet）、あるいは蜘蛛の巣
*	宝石（jewel）、あるいは小石
`	岩、あるいは彫像
0	鉄球（なんらかの罪を犯すと足枷としてつけられる）
_	祭壇、あるいは鉄球を科人につなぐための鉄の鎖
}	水たまり、または堀（落ちると溺れてしまう）
{	泉
¥	豪華な王座（座ると何かが起こることもある）

さて、これらの記号によって構築されているイェンダーの魔窟であるが、この中を歩き回るためにはテンキーによってキャラクターを移動させなければならない。ただし、ノートパソコンなどでテンキーがない場合には、カーソルキーを使うか、あるいは(NUM)キーをロックして使ってほしい。

@がキャラクター

なお、移動しようとする方向に怪物がいた場合、手持ちの武器で攻撃することになる。ただし、攻撃しようとした相手がペットだった場合には自動的に避けられるようになっている。友好的な（キャラクターを攻撃してこない）怪物や店主を攻撃しようとしたときには「本当に攻撃するのか？」という意味のことを尋ねられて、[y/n] で答を求められるので安心である。攻撃しようという場合はｙを入力すればいいのだ。ただ、友好的な怪物や店主はできるかぎり攻撃するべきではない。

また、武器の効果や威力などは『アイテム』の章を、怪物らの能力などに関しては『モンスター』の章を参照してほしい。この他の祭壇や泉、流し台などがどのような意味を秘めているかはイェンダーの魔窟に関する研究の第一人者であるサンダラス・フォーンの記述を閲覧することによってある程度の知識が得られるだろう。

ネットハックの世界を旅するには、数多くのコマンドを使いこなさなければならない。しかし、それらのほとんどは１文字のキー入力であるし、多くとも２文字にすぎない。プレイをすすめるうちに自然と覚えていけるだろう。

ギルドの長は彼専用の執務室にある机につくと、いつものように用意されていたお茶を口にした。一口それを飲んだ彼は、小さく吐息をついた。
「今日は魔窟に赴く日だったな……何人かね？」
長は傍らに控えている女性に尋ねる。彼らにとっては日常的な会話であるのだろう。彼の一言だけですべてが伝わっているようだった。
彼女は長い髪をかきあげつつ、持っている羊皮紙に目を通した。
「今日は４人が赴きました。サムライとプリーステス、ヴァルキリーと盗賊が１人ずつです。まだ、ひとりも出てきてはいません。今朝、魔窟から還ってきたものは１人です。当然ですがアミュレットは持っていませんでした……４人はちょっと、多いですかね」
彼女は報告の書かれた羊皮紙を事務的に読み上げたあとに、少しだけ間をおいて長に声をかけた。
「でもないだろう。私が入ったときは６人が一緒だった──だが、アミュレットはひとつだけだ」
長は机から目を離そうともせずに答えた。彼の手に握られた羽根ペンはすべるように書類の上を走っていた。彼の仕事は今日も多忙を極めている。
「どうして、いますかね」
さらに女性が尋ねた。
「彼らも戸惑っているだろうよ。ちょうど、我々が魔窟に入ったときみたいにな」

長は羽根ペンを握ったままでいたものの、顔を上げて答えた。
「だが、彼らが充分に賢ければあの魔窟を抜け出ることもできるはずだ。少しばかりの運が加わっていれば、アミュレットを手にして帰ってくることすらあるかもしれん。まぁ、私たちにできることは帰ってくることを待ってやるだけだ。我々の知っていることは、すべて彼らに託したのだからね」
「……そうですね」
わずかの猶予ののち、彼女は答えた。彼女の知っている魔窟での生存術はすべて彼らに教えた。彼女や長ができることはもうなにもないのだ。無事に帰ってくることだけを待つほかには。
彼女は長に一礼すると、背を向けて扉に向かった。今日、魔窟に入っていった4人のように冒険者になろうとしている者に彼女の技を伝えなければならない。
今日の彼女は多忙だった。
ギルド長と同じように。
イェンダーの魔窟へと入っていった愛弟子たちと同じように。

この章では、各コマンドを実際に使用するシチュエーションをもとに、ちょっとした物語風に解説をしてみた。さまざまなシチュエーションに対して必要な行動が理解できるだろう。

なお、文中に『^t』のように^のあとに英字があった場合は、CTRL キーを押しながら指定の英字のキーを押すということを意味している。また、『#m』のように#のあとに英字があった場合は、# を入力してから指定の英字を入力するという意味である。混同しないように、これだけはよく覚えておいていただきたい。
また、プレイしているうちに理解できるであろうがコマンドの大文字、小文字にはそれぞれ別の意味があるので、注意しておいて欲しい。

ナスルーラは剣をふりあげる。

「もらったぁ」

大剣が空気を轟音をおびて落ちてくる。

エルフは彼女の斬撃を防ごうと頭上に剣をかざす。が、その動きはあまりにも遅すぎた。ナスルーラの一閃はエルフの防御をかいくぐり、左の肩にくいこんだ。

青い血がナスルーラの頬と鎧をぬらす。

「お、おのれ」

エルフは反撃の剣をふるった。が、もはや力はなかった。ナスルーラの剣で十分に受けることができるのだ。少し前までだったら受け止めただけで、魔窟の壁面までふっとばされていただろう。

ナスルーラはエルフの剣をはらうと、逆襲を続けた。激しい突きを加えてから、横薙ぎに剣をはらう。

「ぐっ」

エルフがうめく。直撃こそかわしたものの、剣の先端が傷口付近をかすめたのだ。先刻までのエルフの体さばきではなかった。風を泳ぐような変幻自在の剣技は失われている。

すでに決着はついていた。

「もう、やめましょう」

ナスルーラは叫んだ。

「あなたに勝ち目はないわ。戦うだけ無駄よ」

「なにが無駄なものか。まだ勝負は終わっていないぞ。手負いとはいえ、貴様ごときにやられる私ではない」

エルフは剣をかまえなおした。濃緑色の剣がかすかにきらめく。

「私はダークエルフの戦士にして、ハイペリオン騎士団の長、ネヴァービだ。人間ごときに降伏などできるものかよ」

青い血で上半身をそめながら、ネヴァービは襲いかかった。大上段に振りかざされた剣がナスルーラの頭頂をねらう。正確な一撃だった。けれどもナ

スルーラはエルフの剣が届くよりも早く身をかがめ、ふところに入りこんだ。白く輝く剣がエルフの右腕を切り落とし、心臓を貫く。先刻よりも大量の血が彼女の胸をぬらした。
「む、無念だ」
　エルフは呼吸を荒げ、膝をつく。
「人間ごときに、人間ごときに敗れるとは。ダークエルフの戦士たる、この私が……」
　ナスルーラは剣をふった。剣にからみついた血が飛び散り、床をぬらす。
「あんまり……、人間をなめるな」
　エルフは口を動かしたが、反論の言葉はついに出てこなかった。体を折り、腕もつかずに倒れる。鈍い音をたて、エルフは倒れた。
　ナスルーラはゆっくりと歩み寄る。エルフの体からは急速に体温が失われ、生命の灯は消えつつあった。数刻前まで呼吸をし、思考をし、会話をしていた生物が、鎧や剣と同じ無機物になってしまったのだ。
「許してくれ」
とナスルーラはいわなかった。彼女は何としてでも目的を達成しなければならない。ダークエルフは彼女を阻むべく現れ、戦ったのだ。彼がナスルーラの邪魔さえしなければ、死なずにすんだのだ。
　ナスルーラは、先刻まで彼女の喉をねらっていたナイフを拾い上げた。
（いや、もしかしたら殺られていたのは、あたしだったかもしれない）
　ダークエルフは、彼女がダンジョンで戦った敵の中では最強だった。技術、体力、経験、すべてにおいて彼が上回っていた。ナスルーラが勝てたのは、彼が人間を甘く見ていたからにほかならない。彼が遊んでやろうなどと考えなければ、ナスルーラには10にひとつも勝機はなかったはずだ。
　ふと彼女はエルフの死体をみつめる。死体と一緒に剣や盾、兜、短剣が転がっていた。いずれも初めてみる品物だった。ナスルーラは腰をかがめ、短剣をひろいあげた。
「これはもらっていくよ。エルフの旦那」
　彼女は短剣を腰のベルトに差した。
　エルフに同情する気はない。戦士ならば、ネズミを倒すのにも全力を尽くすべきなのだ。力の半分も出さずに負ける姿勢は、戦士としては失格だ。彼

は負けるべくして負けたのだ。

けれど、彼は自身を戦士だと自負していた。戦士としての誇りが彼の生きがいだったのだ。

「お前の形見はどこへ届ければいいのだ。連絡先を教えろ」

彼は剣を抜きながら、そう言った。勝者が敗者の遺品を届けるのは戦士の礼儀だった。ネヴァービは負けるとは思っていなかったから、ナスルーラに遺品の届け先を聞いてきた。ナスルーラにはまったく自信がなかったから、何も言わずにいた。

結果は逆になった。しかし彼は戦士だ。

ならば、形見ぐらいは届けてやらなければなるまい。

怪物を倒すと、死体とともに剣や巻物が落ちていることがある。落ちているアイテムを確認するには ;コマンドを使う。目標となるアイテムの上に立ち、[;]キーを押してみよう。落ちているアイテムの一覧を見ることができる。

床に落ちているアイテムを拾うには ，コマンドだ。; の時と同じように目標となるアイテムの上に立ち、[,] キーを押すのである。アイテムがひとつしか落ちていない場合には、そのアイテムが拾いあげられる。複数ある時には、[y] もしくは [n] キーを押すことによって、拾うアイテムを選択することができる。

ピックアップはゲームを進めていくうえで、必須の作業である。貴重なアイテムがなにげなく落ちていることは多い。欲しいと思ったアイテムはどんどん拾って、どんどん使ってみよう。

r　　Read 読む

迷宮の冷たい床の上に、ティケは素肌で横たわっていた。

もう子供とはいえないティケの体を覆っているのは、薄いガウンが１枚だけ。

それもティケのものではない。ティケが身に着けていたものはすべて、うず高い山となって足元に積み重ねられていた。

なめらかなシルクのガウンに、ティケの体の線がうっすらと透き出ている。

「う…ん…」

ティケは弱々しく息を詰まらせ、意識を取り戻した。

2、3度まばたきをする間に自分が置かれた状況を理解し、ティケは体を起こした。

「やだっ……」

上半身が起きあがり、ガウンが胸元からすべり落ちた。胸の膨らみから首筋にかけて、桜色のあざがいくつもできている。

ティケはガウンをぎゅっと摑み、しっかりと胸元に引き寄せた。

「あたし……」

ティケの身体はすっかり冷め切っていた。しばらく前にあれほど火照っていたのが夢かと思えるほどだ。だがあれが夢などではないということを、ティケの身体が記憶していた。

ティケが初めて知った、身震いするほど快い感覚。
身体の奥深いところから湧き起こった激しい歓喜がティケの意識に襲いかかり、わけのわからない言葉を無我夢中で叫ばせ続けた。
ティケは不意に、ガウンを投げ捨てた。
足元にあった衣服の山に手を伸ばしかけ、その横に落ちていた呪文書に視線が止まる。
そう。
この呪文書を覚えようとしていた時に、あいつがやって来たのだ。
インキュバスと呼ばれている、人間型の魔物。
新しい呪文を覚えようと精神を集中させていたティケは、背後から近寄ってきたインキュバスに気がつかなかった。部屋の扉はすべて閉めきってはいたが、ウィーザード・ロックまではしていなかった。大抵のモンスターが相手なら、最初の一撃は喰らったところですぐに気づき、反撃をすることができる。
しかしインキュバスはティケを攻撃せず、ティケを魅了したのだ。
ティケは彼に言われるまま、武器を捨て、鎧を脱ぎ、そして……。
唇を噛んで、ティケは立ち上がった。
無言のままシャツを身に着け、バンデッド・メイルを床から拾いあげる。不思議と体が軽くなっているような気がした。ずっと前に食べたフォーチュンクッキーに入っていた紙に、「インキュバスは気に入った者を殺し、より気に入った者には力を与える」と書いてあったが、あれは本当なのだろうかと、ティケは鎧を身に着けながら考えていた。
盾を左腕に括り付け、メイスを腰に下げる。泉を探して体を清めたかったが、それよりも先にしなければならないことがある。
部屋にふたつある扉を両方とも、ワンドを使ってロックしてから、ティケは床の上に正座した。読みかけだった例の呪文書を膝の上に置く。
呪文書の表紙には、金文字でこう書いてある。
“finger of death”
あのインキュバスは、まだこの階のどこかにいるだろう。
絶対に見つけ出して、この呪文で仕返しをしてやるのだ。

r コマンドは、巻き物と呪文書を読むのに使う。コマンドの後で?を入力すると、自分の持っている巻き物と呪文書の一覧が出るので活用するとよい。冒険も中盤になれば、常に巻き物の数本は持っていることになるのだから。

巻き物を読むと効果は即座に発揮される。ワンドやリングなどと違って巻き物の効果は明確に現れることが多いので、未知のものを読んだ場合でも、たいていは¥で表示される識別リストに登録されるだろう。識別される前の巻き物には意味不明なラベルが張られているが、いちど識別された後は意味のある名前に変わる。

呪文書を読もうとした場合には、終了までにある程度の時間がかかる。その間にもモンスターは動き回り、攻撃をしかけてくるので、呪文の習得は密閉された空間で行なったほうがよいだろう。もし万が一、途中で読むのを中止しても呪文書はなくなったりしない。心配は無用である。

すべての呪文書には難易度＝レベルが設定されており、習得するために必要なレベルの目安となっている（呪文書のレベルは「呪文レベル」であり、

経験レベルに換算するには２倍して１を引く。最高のレベル７の呪文なら、経験レベル13で習得可能）。またそれだけではなくインテリジェンスの値も重要で、それが低いキャラクターは苦労することになるだろう。レベルの高い呪文を無理に覚えようとして習得に失敗すると、テレポートしたり呪われたりと、さまざまな（ありがたくない）効果がランダムに現れることになる。

いちど覚えた呪文は、魔力に相当するPwを消費して使用する。何回か使用すると「打ち止め」状態になってしまうが、もういちど同じ呪文書を読めば再び使用できるようになる。１冊の呪文書を使って何回分かのチャージができると思ってもらいたい。

i I　Invent　装備の確認

（あまり、ゆっくりしてはいられないんだけれどな……）

階段から降りたナスルーラは、装備の確認に入った。これまで結構アイテムを拾ってきたのたが、ゆっくりと整理する時間がなかった。幸い、降りてきた部屋には扉がひとつしかなく、鍵がかかっている。ここなら敵に出会う前にアイテムを調べあげ、万全の体制を整えることができるだろう。

「まずはワンド……」

正体は不明だが、彼女は３本のワンドを持っていた。１本はアルミニウム、１本は鉄、１本は樫である。使う気になれば使うことはできる。けれど効果は見当もつかない。最悪の場合にはワンドの威力が自分自身に向けられることもありうる。ワンドを握りしめたまま、焼けこげた死体を彼女はいくつも見ている。死ぬ覚悟はできているが、どうせなら美しく死にたい。ねずみに食い荒らされた顔をさらしたくはなかった。

「次は巻物が４つ」

彼女は腰にくくりつけた巻物をならべる。２つは前に見たことがあった。１つはリムーブカース。呪いを解くための必需品だ。以前にちょっとした間違いから、呪われた鎧を着てしまったとき役にたった。もう呪われた鎧を身につけるつもりはないが、怪物の攻撃で防具や武器が呪われることがある。とにかく持っていれば、今後とも助けてくれるだろう。

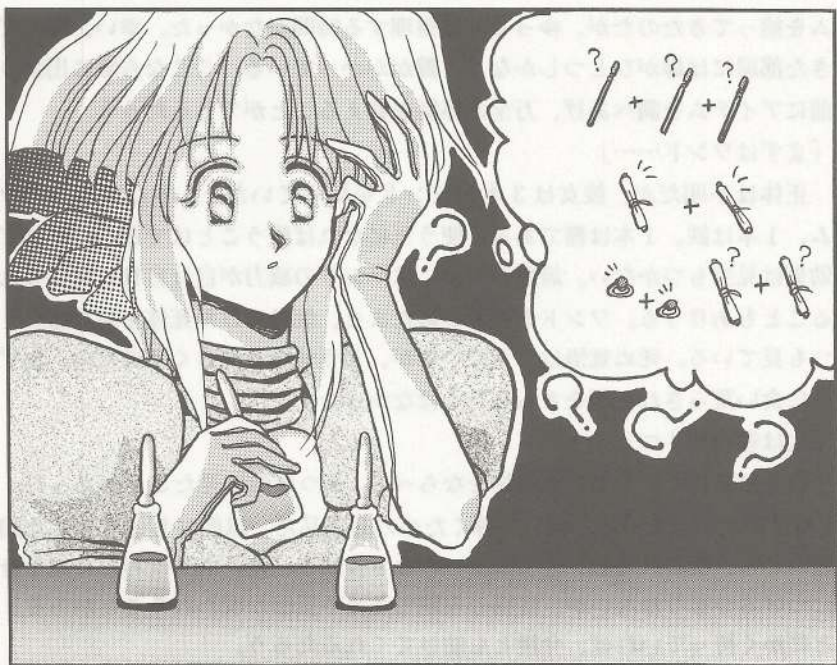
もうひとつは魅了の巻物だ。まだ使ったことはないが、怪物の戦意を削ぐ効果があるという。怪物がうようよいる部屋では効果的なはずだ。

あとの２つは、何の巻物なのかわからない。呪われているのか、祝福されているのか。どんな効果があるのか。ナスルーラには見当もつかなかった。ワンド同様、そのまま使うには危険すぎた。

（くやしいわね）

あとは指輪と薬である。

指輪の正体はすべて判明している。耐火の指輪だ。これがあれば火の中でも歩いていける。熱に弱いナスルーラにはありがたいアイテムだった。守りのリングがあれば戦闘中に有利なことは明らかだった。２つの指輪は冒険を進めていく上では、かなり有益だ。

逆に薬はほとんど役にたたなかった。ほとんどの薬の正体が判らなかった

ためだ。かろうじて浮遊の薬だけは確認していたが、あとは正体不明のまま。赤、青、緑と瓶の液体はいずれも鮮やかであったが、色と効果は決して比例しない。劇薬や麻痺の薬だったら命にかかわる可能性だってある。
(こんな役にたたないものを持っていっても仕方ないんだけれどね)
と思うナスルーラだったが、捨てる気にはなれなかった。確認の呪文が使えれば、正体がはっきりするのだ。もしかしたら使える薬品があるかもしれない。
(未練だなぁ)
吐息をつきながら、最後にナスルーラは食料の残量に武器と防具の再確認をおこなった。鎧は地下6階で買ったばかりのプレートメイル、さすがに新品だけあって傷ひとつなかった。盾は魔窟に降りてきたときに持っていたスモールシールドである。魔力が封じ込められているから防御力は高かったが、使いすぎたせいかあちこちに傷が入っている。
(そろそろ買いかえなきゃなぁ)
そして剣。剣は伝説の銘刀ストームブリンガーだ。彼女を見守っている神のロキから賜ったものだ。さすがに切れ味はいい。刃こぼれすらしない。剣だけは交換せずとも地下深くでも通用するはずだ。腕力も体力も少ないナスルーラにとってストームブリンガーは欠くことのできない武器だった。
すべてを確認するとナスルーラはゆっくりと立ち上がった。次なる敵が待っているのだ。

装備やアイテムが多くなってきたら、**i**、もしくは**I**コマンドで確認してみよう。どちらのコマンドも、いつでも使える。
[i]を押すと持物の目録が表示される。順番は魔除け(amulet)、武器(weapon)、防具(armor)、食料(food)、巻物(scroll)、魔法書(spellbook)、指輪(ring)、薬(potion)、杖(wand)、道具(tool)、宝石(jewel)となる。アイテムが多いと一画面には収まらないので、どのキーでもかまわないから押してみよう。画面が切り替わり、次のアイテムが表示されるはずである。
目録に表示されるのはアイテムの名称と数である。たとえば「2 uncursed

scrolls of enchant weapon」と表示されていれば、呪われていない enchant weapon の巻物を 2 つ持っていることを意味する。

I コマンドは持物のうち、指定したものだけを表示することができる。[I]とキーを押すと選択画面が表示される。この時にシンボルを入力すれば、特定の装備、もしくはアイテムの一覧が現れる。たとえば、[?]と入力すれば巻物の目録が表示されるだろう。[/]ならば杖（Wand）、[?]なら巻物というわけだ。また I コマンド入力時に「I ?」、『I/』などとすると選択画面が表示されないまま、目録を表示することもできる。

特殊な I コマンドの用法には『Iu』、『Ix』、『I$』がある。『Iu』は代金未払いのアイテムを、『Ix』は未払いのアイテムのうち使ってしまったものを、『I$』はお金を数える。大きな商店で自分の買物がよくわからなくなってしまった時には有効であるように思える。

d D　　Drop 落とす

ナスルーラは自分の足取りが重くなっているのを感じた。一歩、踏みだすだけで 3 歩から 4 歩分の労力を必要とする。10 歩進むだけで息が切れ、30 歩すすむごとに休憩しなければならない。

（やっぱり拾い物をしすぎたかなぁ）

業なのか、少しでも使えそうなものを見ると、つい拾ってしまう。おかげで正体不明の薬やら巻物が体のあちこちに張りついている。何度となく整理したのだが、なかなか捨てる気にはなれなかった。

しかし、このまま荷物が増えつづければ行動の障害となる。場合によっては命にかかわるかもしれない。

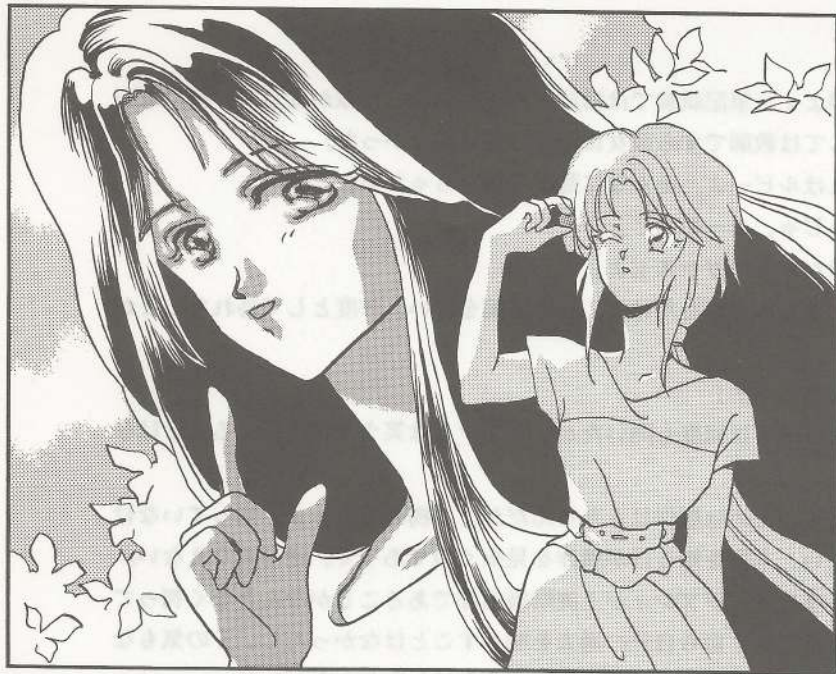
「仕方ない。少し捨てるか」

まずは宝石だ。青やら赤、緑、白とかなりの数にのぼる宝石をナスルーラは拾った。宝石に縁遠い世界に育った彼女に、石の名前はわからない。

（こんなときに、ラプシィがいてくれればなぁ）

ナスルーラは養成所時代の友人を思い出していた。

ラプシィは寮の部屋が同じだったこともあり、養成所で最も仲のよい娘だ

った。頭がよく、筆記試験では常にトップだった。知識が豊富で、特に宝石と薬に関しては教師ですら彼女にかなう者は少なかった。
「あ、それはルビーよ。そんなに乱暴に扱っちゃだめ」
「え、それじゃ、こっちは？」
「それは単なる赤いガラス玉よ」
ラプシィはちらと見ただけで、石の名前を言い、一度として外れたことがなかった。
「どうして判るの？」
と、ナスルーラは何度も聞いたが、ラプシィは笑うだけで答えることはなかった。
宝石の鑑定のためは贋作はもちろんだが、本物の宝石もよく知っていなければできない。本物を知る目が贋作を見抜くのであって、逆はありえない。
ナスルーラには、ラプシィが上流階級出身であることがなんとなく判っていた。ただラプシィ自ら自分の過去を明かすことはなかったし、その気もないようだった。だから彼女に過去を問うことはしなかった。
友人として付きあい、宝石や薬について多くのことを教わった……はずだった。
しかし、現実に魔窟に入りこみ、鑑定する立場になるとさっぱり判らなかった。今も黄色がかった茶色に輝く石が手元に数個あるが、それが単なるガラス玉なのか、トパーズなのか、あるいはアンバーなのかさっぱりわからずにいた。もしトパーズやアンバーだったら、専門店に持っていけばかなりの値段で引き取ってもらえる。しかしガラス玉だったら何の価値もない。邪魔になるだけだ。
ナスルーラは迷った。
が、決断は早かった。
（売れるか売れるか判らないような品物のために、命を落とす必要もなかろうて）
彼女はすべての宝石を投げ棄てた。ころころと宝石が転がっていくのをナスルーラは黙って見つめていた。
次に薬である。薬もさっぱり判らなかった。ラプシィと同じように匂いをかいでみたが、区別することはできない。とりたてて眠くなるわけでもない

し、幻覚も見なかった。

結局、彼女の持っている薬は浮遊の薬と治療薬をのぞいては正体不明の品物ばかりだった。あとは薬なのか、毒なのか見当もつかなかった。正体不明の薬ほどこわいものはない。装備確認にときには使えるかと思って持ってきたが、どうやら荷物になるだけだった。

(ちぇっ、これも捨てるのか)

ナスルーラは正体が判っているもの以外、すべて置きすてた。もし運があれば、あとで取りにくることもあるだろう。

(こんなことなら、もう少しラプシィに聞いておけばよかったな)

小山のように積みあげられた宝石と薬をを見つめ、ナスルーラは吐息をついた。情けないとは思う。冒険者にはあるまじき考えだと思う。

しかし、なんとももったいないように思えたのは事実だった。

アイテムや装備が多すぎて、新しいアイテムを持てなくなったら、**d** もしくは **D** コマンドで物を捨てたほうがいいかもしれない。

もし捨てたい持物が判っていれば、『dh』と入力すれば、h に登録されている持物がひとつ捨てられる。『dh 2』なら 2 個、置かれることになる。もし判らないときは d だけを押そう。何を捨てるか尋ねてきたところで、? キーを入力すると、持物の目録が現れるので捨てる品物をよく調べてみよう。

D コマンドを使うと、いくつかの持物を一度に置くことができる。D キーを打つと何を置くのかたずねてくる。ここでシンボルを入力すると、対象となったシンボル品物のうちのどれを捨てるかをたずねてくる。/ と入力すれば wand であり、? なら scroll だ。あとは画面をみながら、捨てたい品物を選択する。特定の持物を一気に置きたいときには便利なコマンドだ。

D コマンドの特殊な用法に『Da』、『Du』がある。『Da』は確認なしにすべての品物を下に置き、『Du』は代金未払いの品物を下に置く。『Du』は『D ? u』のように使うと、代金を払っていない巻物だけを捨てることができる。商店では便利なコマンドであろう。

O　C　　Open, Close　扉の開閉

ナスルーラは扉を閉じた。

(とんでもないものを見てしまった)

扉の奥には怪物がいた。それも 1 匹や 2 匹ではない。たいして広くもない部屋に、あふれんばかりの怪物がひしめていた。15…、いや場合によっては 20 匹になるかもしれない。

「魔窟の所々に怪物が集まっている部屋がある」

とネアルコ師は講義中に教えてくれた。

「ここは危いぞ。1 匹 1 匹とは五分以上に戦えても、集団になると無理だ。怪物の強さは 2 倍にも 3 倍にもなる」

「……」

「まともに戦ったら、1 分としないうちにひき肉にされてしまう」

「そんな部屋に入ってしまったら、どうすればいいんですか」
ナスルーラが質問すると、ネアルコ師はかすかに笑った。
「決まってる」
「……」
「逃げるんだよ」
ナスルーラは扉に背を向けた。師の言葉に忠実に従うつもりだった。
しかし、その足は踏み出されなかった。
確かにまともに戦えば、勝てる敵ではない。
（けれど、奇襲すれば何とかなるかもしれない）
怪物はナスルーラが扉を開けたことを気づいていない。幸い彼女はあと一回だけ使える炎のワンドがある。守りのリングも持っている。怪物の体勢が整う前に1/3を倒し、入口を背にして迎撃すれば……。無傷では無理でも、互角に戦うことはできるはずだ。
奇襲の訓練は養成所で何度も繰り返している。奇襲の科目でナスルーラは『優』をもらっていた。仲間が気づかないうちに接近し、攻撃する。相手は見つけることもできずにやられる。彼女は模擬戦で20人近い訓練生をひとりで倒してしまったこともある。自信はあった。
（やるか）
ナスルーラは地下８階で食糧をかなり買い込んでいたため、資金的に苦しくなくっていた。食糧はいいのだが、防具や巻物を手に入れる余裕がなくなっていた。
怪物が集まっている部屋には冒険者から奪いとった金が大量にあるという。今後の冒険を楽にするためにも、資金はかせいでおきたかった。カネを手に入れる最高の方法は金庫を見つけることだが、テレポートの巻物も魔法の地図も持たない現在の環境では難しい。
怪物が集う部屋、資金稼ぎに最良とはいえなくとも、次善の策ではあった。
（しかし……）
ナスルーラは左手を取っ手にかけるのもためらった。
「危険は、できるだけ回避すべし」
は冒険者の鉄則である。ネアルコ師もしつこく言っている。目先の利益のために自分の命を賭けるべきではない。遠回りにみえるかもしれないが、確実

で安全な道を進むのがより近道なのだ。死んでからでは何もかもが遅すぎる、と。

ナスルーラの資金は苦しいが、生死にかかわるというほどのものではない。たかが巻物のために、命を落とすのも馬鹿馬鹿しい。

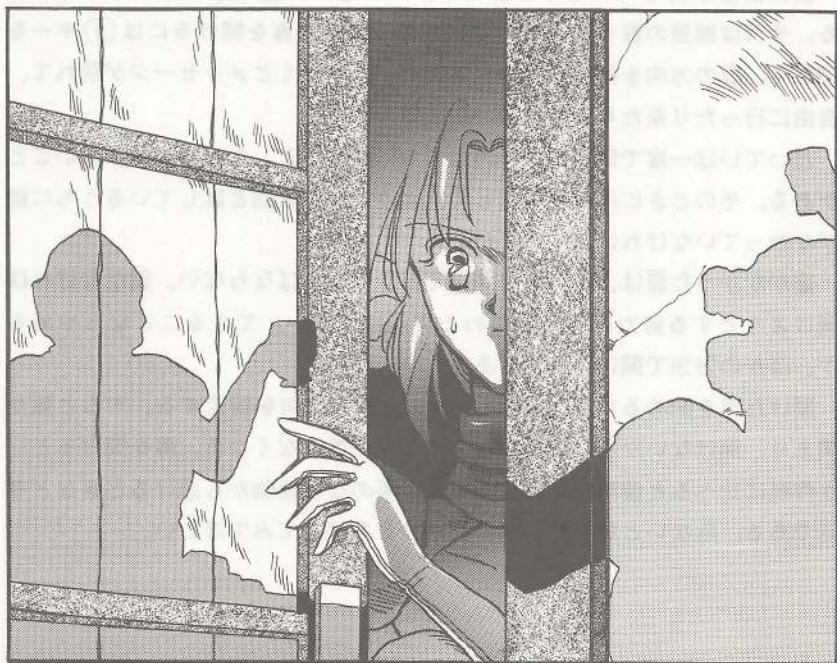
（ここは素直に）

と彼女の理性は告げていた。

彼女は迷った。思考が激しく駆けめぐり、相反する選択を往復する。なかなか落ち着こうとはしなかった。

開けるべきか、開けないべきか。それが問題だった。

しかし、ナスルーラの天秤は理性よりも感情にかたむきがちである。

さらに彼女の血は冒険者の血だった。危険なのは判っている。しかし危険を避けてばかりでは冒険は進まない。なによりも危険を恐れるぐらいだった

ら、最初からダンジョンに入りはしない。
(これは試練だ)
ナスルーラは思う。
(ここを突破できないようでは、今後も生き残ることなどできはしない)
彼女は扉に手をかけた。
大きく息を吸い、扉を開ける。
部屋に飛び込んだナスルーラに、怪物の視線が集まった。奇怪な悲鳴があがり、椅子に座っていた怪物たちが立ち上がる。オークが剣を握り、威嚇してくる。
ナスルーラは炎のワンドをかかげた。ワンドが朱色に輝く。
「いけえ!」
蛇のようにのたうつ炎が怪物を焼いた。絶叫が部屋をゆるがし、醜悪な匂いが鼻をつく。死体が木材のように転がっては、崩れていった。

前に部屋があるのにもかかわらず、入れない、進めないということがある。それは部屋の扉を開けていないためである。扉を開けるには o キーを押して、扉の方向を指定してやればよい。扉が開くとメッセージが現れて、自由に行ったり来たりできるようになる。
たいていは一度で開くが、扉のたてつけが悪いと、なかなか開かないことがある。そのときには何度も試してみよう。3、4回と試しているうちに鍵がかかっていなければ開くはずだ。
鍵がかかった扉は、まず鍵を開けておかなければならない。鍵がなければ開けようとする努力は無駄に終わる可能性が高い。できることならやめるか、ほかの方法で開けるべきであろう。
開けた扉を閉めるには c キーを押し、扉の方向を指定する。すると扉が閉まり、開けないかぎり部屋からの出入りができなくなる。扉を開けるという作業に比べると使用頻度は少ないが、手のない怪物から逃げるときなど有効である。危ないと思ったときに、ぜひとも試してみてほしい。

「え？」
　ヨシツネは思わず両手を見つめた。カタナが握られていたはずの手は徒手空拳となっていた。
　しかし、全身を見てみると消えていたのはカタナだけではない。
　兜も、龍手も、さらには苦労して手に入れた水晶製のプレートメイルまでなくなっていた。唯一残っている防具は、膝までのブーツだけだった。背中のバックパックすらもが軽くなっていた。
「くっ、そうか……ニンフに会ったんだ」
　脱力したのか、ヨシツネは床にへたりこむように腰をおろした。悔やんでも悔やみきれないという表情が彼の顔には浮かんでいた。
　ニンフ――数多もの彫刻が、絵画が、詩が、その美しさを称え続けてきた存在である。美に関して最高の資質を持つ女性が、自らの美を意識し、極限まで鍛えあげ、鍛練を重ねた上であってもニンフの魔性の美には太刀打ちできぬであろう。その美しさは筆舌に尽くしがたく、いかなる彫刻も、いかなる絵画も、いかなる詩であろうとも、ニンフの美の前には霞んでしまうだろう。

　それほどまでにニンフは美しかった。
　ヨシツネはその姿を一目見ただけで魅せられてしまった。眉ひとつすら動かすこと叶わず、いたずら好きなニンフが彼のカタナを持っていくのも、兜を外すのも、龍手を腕から抜き取るのも許してしまった。いや、許さざるをえなかったのだ。

「はぁっ」
　ヨシツネは大きくため息をついた。
「なにが盗まれたか確かめないとな……」
　この魔窟に入って以来、すっかりクセになってしまった独り言を呟きながら、バックパックの中身をさらってみた。

そして、目を疑った。武器になるものが１つも存在していなかったのだ。頼りの雷撃のワンドも、シュリケンの１枚すら残っていなかった。

「なぁんてこったぁ」

思わずヨシツネは天を仰いだ。盗まれたものを取り返すにはニンフを倒さなければならないというのに、まさに彼は徒手空拳で戦わなければならなくなったのだ。

その時――ヨシツネのいる部屋にニンフが姿を現した。

空間を超越する力を持つニンフは神出鬼没なのだ。美しくも妖しい微笑みを口元に浮かべつつ、ふたたびヨシツネを手玉にとろうと近づいてくるのが見えた……。

「くっ、こうなにもなくちゃ……」

まだ距離があるためか、ヨシツネは魅了されずにいた。しかし、その裸身を擦り寄せらたが最後、一瞬で頭が働かなくなる感覚をヨシツネの身体が覚えている。

「ちっ、やってみるか」

彼は自分に残されている手がひとつだけ残っていることを知っていた。しかし、確実性には大きく欠けている手であった。だが、彼にはそれしか残さ

れていないのも、また事実である。

覚悟を決めたヨシツネは目を閉じ、右手の人差し指を額にあてた。彼の唇から不可思議な言葉が漏れてくる。詠唱を続けると、すぐに身体の内側から熱い塊が込みあげてくるのを感じた。

目を開く。ニンフがすぐそこまで迫っているのが見えた。ヨシツネの行動に不審なものを感じたのか、わずかながらも歩みが遅れている。しかし、ヨシツネの詠唱は止まらない。

手をひるがえし、高く掲げた。詠唱が止まり、気合とも叫び声ともつかない怒号がヨシツネの口から発せられる。指先がニンフをしっかりと捉えた、その瞬間。幾条もの光の束が、ヨシツネの指先から放たれた。

光の奔流が空を裂き、ニンフの身体に吸い込まれる。

ニンフは声にならない絶叫をあげ、倒れた。

その身体のどこからともなく、バラバラと鎧や籠手が出てきた。

「はは。できた……か」

ヨシツネは、がっくりと膝を落とす。慣れない魔法の詠唱と、そのための集中が彼の体力を思いのほか削いでいた。

「できることなら、もうやりたくないぜ」

荒い息でそう独り言ちながらも、ヨシツネは頭の中で今の呪文を反復していた。

「マジックミサイルか。時と場合によっちゃ使えるかもな」

魔導書を読むことによって記憶におさめた魔法は、Zコマンドで使用できる。また、記憶にある呪文の一覧は[x]、あるいは[+]で表示される。

魔法は使用するたびに呪文に関しての記憶が薄れてゆき（呪文を唱えるということは、呪文に関する記憶を消費することなのだ）、ついには呪文が記憶から消えうせてしまうことすらある。

また、呪文を唱えたときに魔法を発する方向の入力を求められることがある。このときに攻撃魔法などは敵のいる方向の移動キーを、自分に魔法をかけたいのなら[.]を入力すればよい。また、光線系の呪文は壁にぶつかると反射することを覚えておいたほうがいいだろう。

ただし、知性が充分でなかったり、呪文を唱えるのに充分な体力をそなえ

ていなかったり、あるいは充分な魔力（Pw）がなかった場合にはなにも起きず、魔力が無駄に消費されるだけである。使用の際には事前に試し撃ち（……というのだろうか？）をしておくほうが無難だろう。

a　Apply　道具をつかう

ナスルーラは天地が反転するのを感じた。足に力が入らず、膝を折る。腕をつこうとしたが、動かすことかできずにバランスを崩した。あおむけに倒れたナスルーラの視界が奇妙に歪む。平衡感覚が狂っていた。

うかつだった。すべて確認したはずだったが、おかしな食糧がいくつか紛れこんでいたらしい。

手足が痙攣し、自由に動かせない。視界は歪んだままだ。耳鳴りもする。

しかし、幸いにして思考ははっきりしている。腐敗の度合は低かったらしい。致命的なダメージを受けたわけではなさそうだった。

（少し横になっていれば……）

とナスルーラは考えた。というより、ほかにできることはなかったのだ。

（もし怪物に来られたら、ひとたまりもないな）

苦笑するつもりだったが、唇さえ動かなかった。

気持ちが悪かった。養成所時代、酒の飲みすぎで二日酔いになって以来の感覚だった。あのときは初めて酒というものを飲んだので、どこが限界なのかさっぱり判らなかった。雰囲気に酔い、リィフォーやラプシィが止めるのも効かず、ワインを２瓶あけた。翌日は動けず、あおむけになったままじっとしていた。

回復にはかなりの時間を必要とするだろう。知覚が狂ったギヤのように悲鳴をあげていた。

チカチカとまたたく視界が落ち着き、物の輪郭が鮮明になる。カン高いうなり声が徐々におさまり、静寂が訪れる……はずだった。本来だったら、ナスルーラの周辺は何もいないはずなのだ。

けれども、ナスルーラの耳は捉えていた。足音らしきものを……。

（なにかいる）

広い魔窟でナスルーラ以外の冒険者に出会う可能性はまずない。足音がするとすれば、あきらかに怪物のものだった。しかも、かなり近い。同じ部屋の中か、どんなに離れていても壁一枚ぐらいしか隔てていないはずだ。

あざけりの言葉を出そうとしたが、声にならなかった。

（まずい、これじゃユニコーンの角も使えない）

ユニコーン・ホーンは魔法のアイテムである。死病、幻覚、盲目、あらゆる障害を取り除くことができる。ユニコーン・ホーンさえ使えれば、どんな状態からでも健康体に戻ることができる。

けれども、手足の自由はまだ回復していない。必死になって腕に力を込めるが、かすかに指先が動くだけだ。腰に差してあるユニコーンの角まではわずかの距離なのに、まるでダイヤモンドの壁ができているかのように指だけがうごめいていた。

怪物の咆哮はますます近づいてくる。もはや同じ部屋にいることは疑いない。

（は、早く……ユニコーン・ホーンを）

勘でナスルーラは指を動かす。

指先に薬の瓶の感触を覚えた。ユニコーンの角はその下にある。

しかし、そこまでだった。ナスルーラはもはや指を動かすことができなかった。怪物が彼女を見下ろしていたからである。

怪物の正体は判らない。しかし、どんなに弱い怪物だろうと、今の彼女にはドラゴン以上の強敵である。

（これまでか）

彼女も覚悟を決めた。

けれども、予想に反して攻撃はなかった。たいていの怪物は冒険者と見るなり、ためらうことなく攻撃をかけてきている。剣によるものにせよ、牙によるものにせよ、襲ってこないことなどなかった。

（もしかしたら……）

怪物は迷っているのかもしれない。ぴくりとも動かない冒険者が死んだものと思っているのかもしれない。ジャッカルのような死体を食糧とするような怪物以外は死体を相手にしない。ましてやエルフのように知性のある魔物なら……。

ナスルーラはぴくりとも身体を動かさなかった。呼吸はおろか、全身の筋肉すべてを停止させていた。身体が動かないのをいいことに、死んだふりをしようというのだ。

ナスルーラの賭けはあたった。怪物はしばらく彼女をうかがっていたが、やがて去っていった。

ふたたび、ナスルーラは指を動かす。硬質の何かが指先に触れた。

（これだ）

彼女は反射的にそれを握りしめると、一気にひきぬいた。逆らおうとする腕を強引に持ち上げ、額にかざした。手の感覚が完全でないために角の先端が指に刺さっていた。痛みすら感じないほどに麻痺がひどかったことが分かった。しかし、引き抜いたものは間違いなくユニコーンの角だった。

ユニコーンの角に、痺れそのものが吸いとられるのをナスルーラは感じた。同時に指に痛覚もよみがえった。

（いける）

彼女は剣を握ると、立ち上がった。怪物がふりむき、彼女をみつめてい

る。予想どおりエルフだった。
ナスルーラは剣を構え直し、怪物にむきあう。

a コマンドは道具をつかうための命令である。
道具とは持物の中でtoolに分類されるものである。種類は多い。ユニコーン・ホーン、目隠し、ピックアックス、ランプ、合鍵など。いずれも[a]キーを叩くことによって使用する。鍵を開けるときには[a]キーを押して鍵を選択し、開けたいドアの方向を指定する。鍵さえあっていれば、開錠することができる。
ピックアックスを使うときには[a]キーを押し、こわしたい壁や扉の方向を指定すれば、たいがいの壁に穴があけることができる。目隠しは[a]キーを押し、blindfoldを選択するだけで視界が遮られ、盲目とおなじ状態になる。目を合わせただけで石化するような怪物を倒すときには必需品だ。
これらの道具を使わずに、冒険を続けることはほとんど不可能である。臨機応変に道具を選択し、危機を乗り越えていって欲しい。

Z　　Zap　杖を振るう

「あっ」
ヨシツネは小さな悲鳴をあげた。
未知の部屋へ入ろうと、ドアを開けた途端に不意打ちを食らった。
しかし、攻撃される前にうまく切り返した……はずだった。敵を一撃で倒したのだ。自分で自分を誉めてやりたいほどの剣さばきだった。……相手がアシッドブロブでなければ、の話である。
アシッドブロブとは自己防衛のために強力な酸で武装した魔法生物である。剣や斧で斬りつけたときに体の奥深くまで切り込むと酸で刃をやられてしまう。ヨシツネは、アシッドブロブに対しては、いつもなら蹴りや素手で戦うよう心掛けていた。一時はアシッドブロブのためだけに酸に強いと店主に太鼓判を押された棍棒を持っていたことさえあった。
しかし、今の不意打ちには素手に切り替える余裕も、蹴りを繰り出す間合

いもまったくなかったのだ。そういった考えよりも身体が先に反応していた。戦士としては誉められることである。

「……それも時と場合によるぜ」

ヨシツネは彼が長らく愛用してきたカタナを見つめながら呟いた。

カタナから酸で金属が溶けるとき特有の刺激臭と煙が漂ってきた。少なくとも、数ヶ所の刃こぼれが生まれていることだろう。かといって下手に拭き取ろうなどと思って手を出せば、逆に火傷を負ってしまう。ヨシツネには、だまって見ているほかなかった。

数刻後、ようやく煙も収まった。カタナを軽く前後に振ってバランスを確かめてみると、明らかに重心が変わっている。これでは刃こぼれ云々以前の問題として敵に命中させることすら難しいであろう。

「……スクロールでエンチャントしないと……だめ……だな」

ヨシツネは小さくため息を吐くと、カタナを鞘に収めてワキザシを引き抜いた。刃こぼれしたカタナよりも、まともな短刀のほうがいくらかマシというものだ。

その時、ヨシツネは部屋の向こう側の扉から唸り声がするのに気がついた。

（オークだ）

しかも、最悪のウルク-ハイのようだった。ヨシツネはひとつ上の階で数匹のウルク-ハイに出会い、半死半生の目にあったばかりだった。

『あの気持ち悪い息遣い、忘れろったって忘れられん……』

ヨシツネは腰に差した雷撃のワンド——誤って使ったために正体が判明した——を一瞥した。封じ込まれた魔導力を開放することによって強力な電撃を放つワンドだが、すでにすべての魔導力を失っていたかもしれなかった。

『……あと何回——いや、まだ使えるのか？』

そんなことを思った瞬間、扉が開いた。暗闇の中に５匹のウルク-ハイの姿が見えた。ヨシツネは反射的に腰のホルダーからワンドを抜き、振った。

ワンドがヨシツネの掌の中で灼熱する。

２度、大きな閃光がほとばしった。

閃光が収まると、部屋には４つの死体と半ば消し炭と化したウルク-ハイが１匹だけ残っていた。

ヨシツネはワンドを投げ棄て、ワキザシを逆手に持ち直した。手負いのウルク-ハイにとどめを刺すのだ。そのあとは、適度に焼けたオークの肉を食べることができるだろう。決して上品な味ではないだろうが。

冒険の途中で入手したワンドは、zコマンドで使用できる。複数のワンドを持っているようなら、?を入力することでどんなワンドを持っているかが表示される。ただし、他のアイテムと同様、入手した直後のワンドはどのような性格を持っているかは不明である。なにしろ、「効力は「何の効力もない」ワンド』まで存在するのだ。

できれば巻き物か呪文で識別してから使いたいが、モンスターに向かって振ることによって識別することもできる。炎が出れば炎のワンド、電撃が出れば雷撃のワンドというわけだ。

しかし、多くの攻撃系のワンドから発せられる光線は壁に当たると反射してくる。もちろん、狭い部屋で壁に向かって使うというような真似をすれ

ば、犠牲者が一人増えるのはいうまでもない（その犠牲者が誰か……これもいうまでもないだろう）。広い空間のあるところでなければ、攻撃系のワンドは使用しないつもりでいたほうがいいはずだ。

その他の「便利な」ワンドは冒険の貴重な手助けとなってくれるはずだ。ちなみに、自分に対してワンドを使いたい場合は、方向を求められたときに.を入力すればいい。

ただし、すべてのワンドには「使用回数」が決められている。iコマンドで一覧させたときの括弧で括られた数字が使用回数である。これが0になるとワンドは燃料切れとなり、2度と使えなくなってしまう。識別していないワンドは、効力が分かっても使用回数が分からないために、いざ使おうという段になって一切の反応が起きないということもありうる。

また、呪われたワンドは普通の効力があるものの、爆発する可能性があるという弱点がある。

このようにワンドは便利な反面、使用に際して危険がつきまとう。しかし、ちゃんと判別を行ってから、使用するべき場所、場面で使えば非常に役に立ってくれるはずだ。

s　Search　ダンジョンの探索

道はいきどまりだった。

ナスルーラは手製の地図をみつめる。歩数から換算して、壁の先に部屋があることは間違いない。

しかし、彼女の眼前にあるのは単なる石の壁。扉は見当たらなかった。

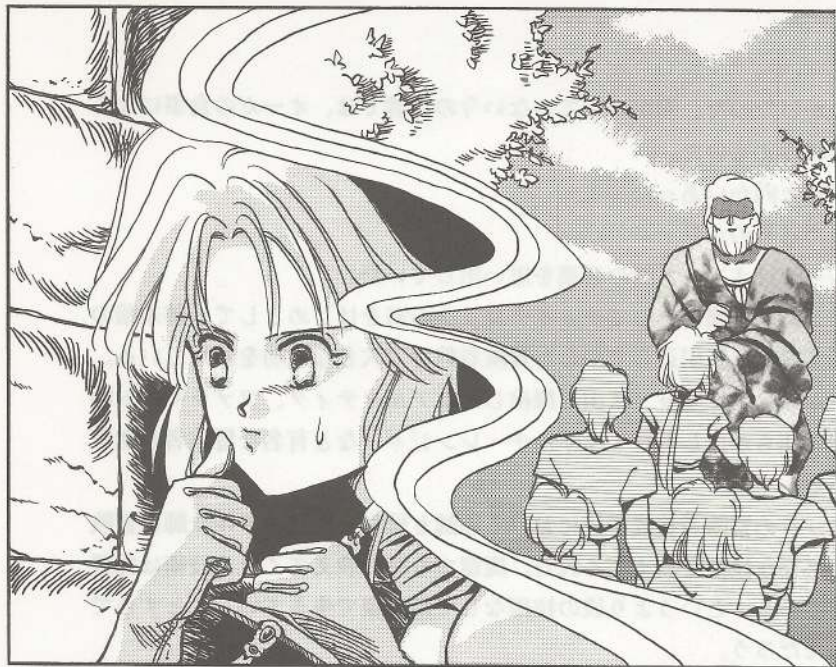
「どこかに抜け道が……」

彼女は壁面をなでた。しかし反応はない。剣の切っ先でつついてみたが、変化は見られない。調べ直したが、結果は同じだった。

ナスルーラは唇をかみしめた。

「見込みちがい……か」

ここに扉がなければ、同じ道を戻るしかない。しかし、少し歩けばオーガと出会う。今の彼女の力量では、あの怪物を倒すことはできなかった。先刻

も殺されかけたのだ。傷がいえていない今の状態では、オーガの食事になることは目にみえていた。
　彼女は壁と向かいあった。
「あきらめるものか」
　ナスルーラはネアルコ師の言葉を思い出していた。
　ネアルコ師は冒険者としてチャイナロックの海をはじめとして人跡未踏の地を数多く探検し、引退してからも冒険者教育で大きな成功を納めている。彼の門下からはエクリップス山を探検したネアルクティク、ファラモンド洞窟の全貌を明らかにしたロ・イヤルチ・レンジャーなど有名な冒険者が無数に出ている。
　ナスルーラの冒険者養成学校における恩師も彼だった。ネアルコ師は冒険者として必要な技術を教えてくれた。魔窟でも師の教えてくれた技術は完璧に役立っている。というより彼の技術なしでは魔窟で生きていくことすらできなかっただろう。
　その彼が養成学校卒業にあたり、卒業生全員を集めて最後の訓示をした。
「あきらめるな」
　ネアルコ師は弟子たちの瞳をのぞきこんだ。
「魔窟ではあきらめた者が負けだ。体力が残り少なくとも、怪物たちにかこまれて絶体絶命になろうとも、あきらめてはならん」
「先生！」
　ナスルーラは手をあげた。仲間が顔をしかめてナスルーラをみつめる。養成学校において師の話を遮るのは最大の無礼であった。教師によっては自分の話を邪魔した生徒を殴りつけることもある。しかしネアルコ師はかすかに笑っただけだった。
「なにかね」
「質問があります」
「言ってごらん」
「確かに先生のおっしゃるようにあきらめないことは大切だと思います。けれど本当にどうにもならないときというのがあります。たとえば怪物に四方八方すべて取り囲まれて、逃げ道がないというとき。戦っても無駄というときがあります。こうなったらどうすればいいのでしょうか。本当にあきらめ

ないのがいいのでしょうか。いっそ潔く死んで見苦しいまねをしないことも大切なのではないのでしょうか」

ネアルコ師はしばらくナスルーラを見つめていた。その視線に怒りはなかった。むしろ父親のそれに似た、慈愛のこもった瞳だった。

「確かにそうかもしれん」

ネアルコ師はつぶやくように言った。

「しかし、私にはそれを勧めることはできない。私が君や仲間に教えてきたのは生き残るための技術だ。どんな環境にあっても生き抜き、ここへ家族や友人のもとに帰るために私は諸君らを鍛えたのだ。死など勧めることはできんな」

「では絶望的な状況になったとき、どうすればいいんですか。逃げ道がないとき、食糧がつきたとき、私達はどうすればいいんですか」

「行動しろ」

ナスルーラの瞳を見つめたまま、ネアルコ師は力強く言いきった。

「どんなに無茶にみえてもいい。やけっぱちの行動でもいい。落ち着いて考える必要などない。進め。ひたすらに進め。さすれば活路は開けてこよう」

ナスルーラは黙って聞いていた。反論したかったが、言葉がうかばなかった。

「今はわからずともよい。冒険をしてからわかればな」

ネアルコ師の言葉にナスルーラはうなずいただけだった。

その時にはどうしても理解できなかった。死が恐くないといえば嘘だった。だが、見苦しい死にかただけはしたくなかった。

ところが現実の魔窟にもぐってから、彼女の考えかたは変わった。死にたくなくなった。なぜかは判らない。ただ暗い魔窟で誰にも見取られずに死んだ者の遺骸を見ているうちに、恐くなった。ああはなりたくなかった。何としてでも生き延びて地上に出たくなった。

執着がナスルーラの心にわきあがった。

「あきらめるものか」

ナスルーラはつぶやき、壁を調べる。レンガをくずし、泥をほじくる。見落としがないかを厳重に調べた。

彼女が隠し扉の引き手をみつけたのは、ほんの数刻後だった。

イェンダーの魔窟で階段が発見できなかったり、メッセージがあるのに店が見つからないときには隠し扉や隠し通路を見落としている可能性が高い。

こんな時にsコマンドは使う。扉や通路が隠れていそうなところで[s]キーを押す。ただ一度では見つからないことが多いので、ここはと思ったところは何度でもsコマンドを試してみよう。『n10s』と入力すれば10回、連続して探索することができる。

また、エルフはsコマンドを入力しなくとも、自動的に壁や通路を調べてくれる。彼らは壁や通路のわずかな違いを見破る超能力を持っているのだ。ただ、絶対というではないので過信は禁物である。おかしいと思ったら、sコマンドを使ってみよう。生まれながらにして探索の能力を持っているのはエルフだけだが、考古学者、盗賊、そして(なぜか)ツーリストらには経験をつむことによって同等の能力が備わる。

場所によっては扉や通路が巧妙に隠されていることがある。あきらめずに、何度でも根気よく捜してみてほしい。思わぬ幸運が待っているかもしれない。

#o #p Offer, Pray 捧げる、祈る

「重いよ〜ぅ」
ティケは息を切らしながら、自分の体の倍ほどもある死体を運んでいた。近くの部屋で仕留めたフロスト・ジャイアントのうちの1体である。持ち上げて運ぶなどできるわけもなく、片腕を肩に担ぐようにして引きずっていた。一歩一歩、踏みしめるように、ゆっくりと歩いてゆく。
ティケが食べるわけではない。この階で見つけた「祭壇の間」に持ってゆくのだ。
そこにはティケが仕えている神、クロムが祭られた祭壇がある。
ティケがプリーストでなく他の職業に就いていたなら、見て見ぬふりをして通り過ぎることもできただろう。さもなければ、ローフルやカオティックの神か、同じニュートラルでもクロム以外の神であったなら……。
様式から、その祭壇がクロムのものであることは、ティケにはひと目でわかった。いや、わかってしまった。毎日毎日、何年ものあいだ見続けてきたのだ。間違えるはずもない。
ティケは荒れ果てた祭壇をきれいに掃除し、クロムに捧げる供物を求めてさまよった。
さいわいなことに、同じ階にジャイアントたちの住処があった。すでにティケの実力はジャイアントを軽くあしらえるほどになっている。地上に戻ればCanonの称号が与えられるほどだ。いま身に着けているアーマーは、以前に倒したグレイ・ドラゴンの鱗から作ったスケール・アーマーであるし、剣はといえばあのエクスカリバーを所持していた。
このジャイアントの死体を捧げれば、ティケの奉仕も終わるだろう。ジャイアントほどの大物なら、きっと神も満足してくれるはずだ。
それにしても……。

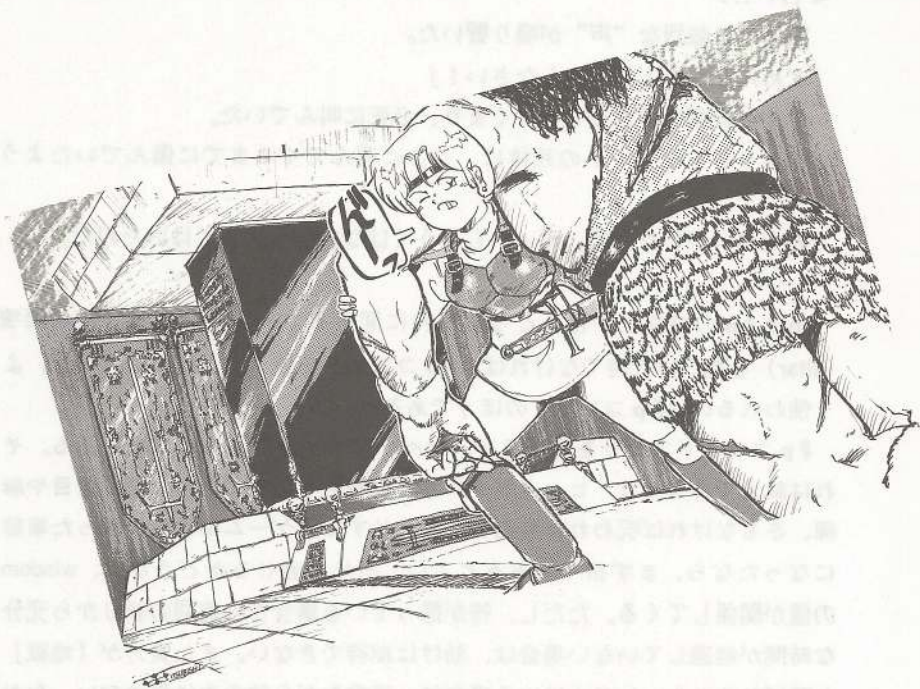
「重いなぁ、もうっ！」

このジャイアントを捨てて逃げてしまったらどうなるだろうかと、ティケは足を止めて考えた。きっとクロムは怒ってしまい、2度とティケに力を貸してくれないだろう。

「えと……さん、しぃ、ごお……6回かな？」

ティケはいままで自分が、どれだけクロムに助けてもらっていたのかを思いだした。まだ迷宮の浅い階にいた頃、食料が尽きて飢え死にかけた時。コカトリスの石化の毒が全身に回り、意識がなくなる寸前にクロムに呼びかけた時。ミノタウロスに囲まれてしまった時、クロムの力によって体力を回復してもらったこともある。その他にも呪われたリングを外すためだとか、つまらないことで祈ったこともあった。

「ま、このくらいはしなくちゃね。……でも重いッ！」

ティケは気を取り直すと、再び足を動かし始めた。

数十分が経過し、ティケは祭壇の間にいた。ジャイアントの死体を苦労して祭壇の上に横たえたティケは、そのまま床の上にひっくり返り、走りすぎて死にかけた馬のように荒い息をついていた。数分ほど休んでやっと起き上がると、面倒くさそうに祈りの言葉を呟き始めた。

「この世の戦いと剣を司るクロムよ。我の感謝の印であるこの供物を召し上が……じゃなくて、どうか納めたまえ」

言い終えると同時に、両手を頭上に差し上げる。

「……あれ?」

しばらく待ってみたが、何も起こらなかった。本来ならば、生け贄は一瞬のうちに消え去るはずなのだ。

「えっと、あの。……クロム?」

祈りの言葉を間違えたほうか、それとも祭壇の前で寝転がったほうなのか、いったいどちらだろうと、ティケが考え始めた時——

≪古い!!≫

頭の中に強烈な“声”が鳴り響いた。

「ごめんなさい!　ごめんなさい!」

ティケは頭を押さえてうずくまり、必死に叫んでいた。

やはりジャイアントの死体は、ここに運んでくるまでに傷んでいたようだ。

妙な臭いがしたので、ティケもそうではないかと思ってはいたのだ。

#pと**#o**のコマンドは、どちらも神に関するコマンドである。だが祭壇(altar)を見つけた時でなければ、**#o**コマンドを使うことはないだろう。よく使われるのは**#p**コマンドのほうであろう。

#pコマンドで祈りを捧げると、様々な問題が解決されることがある。それは飢えであったり、ヒットポイントの致命的な減少であったり、盲目や麻痺、さもなければ呪われた装備であったりする。ゲーム中に何か困った事態になったなら、まず祈ってみるとよい。祈りが通じるかどうかは、wisdomの値が関係してくる。ただし、神が怒っている場合と、前回の祈りから充分な時間が経過していない場合は、助けは期待できない。また貴方が「地獄」と呼ばれるヘル・レベルにいる場合は、残念ながら神の力は届かない。なお

用なく祈ると神を怒らせることになり、相応の天罰が下ることになるだろう。

祭壇の上に立って#oとすれば、モンスターの死骸を捧げることができる。自分の信じる神の祭壇ならば、どこでもかまわない（神の名前は祭壇の上で：コマンドを使えば知ることができる。捧げたモンスターが大物であればあるほど、その見返りも大きい。荒ぶる神はその怒りを静めるであろうし、もとから友好的な関係にあるならば、何か強力なアイテムを授けてくれるかもしれない。ただし迷宮の中に現れる祭壇はランダムであるため、自分の属性と同じ祭壇が存在しないこともある。

q　　Quaff　飲む

「きゃっ！」

扉を開けてその部屋に入った瞬間、ティケは悲鳴をあげていた。

とはいっても、迷宮の探索をするようになってすっかりなじみになってしまった、おぞましい姿をしたモンスターたちがいたわけでも、仕掛けた者の性格が知れるような底意地の悪いトラップがあったわけでもない。

その部屋には“泉”があったのだ。この場合における悲鳴は“歓喜の悲鳴”というものである。

「きゃっきゃっ」

はしゃぎながら泉に欠け寄るティケは、周囲を警戒することなどすっかり忘れている。

床の窪みに天井から染みだした水が溜まったものだろう。ちょうど膝がつかるくらいの深さがある。ティケは床に膝をついて水面を覗きこんだ。澄んだ水が、鏡のようにティケの顔を映しだす。

（やだっ！　こんなに汚れて……。これじゃまるで乞食っ！）

ティケがこの「イェンダーの魔窟」に入ってから５日が経過している。モンスターの返り血や埃、ブロブの粘液やスパイダーウェブなどと格闘してきた結果、ティケの全身は、人前に出れないほど――思春期の娘として――汚れてしまっていた。出発前に法王様に頂いた法衣にも、ところどころ異臭を放

つ染みができている。
　ティケは立ち上がると、身に着けているものをひとつひとつ脱ぎ落としていった。
　水浴びのできる泉をやっと見つけたのだ。3つほど上の階にも泉はあったが、そこにはオークの死体が浮かび、ひどい臭いを放っていた。
　脱ぎ落とされたチェインメイルが、どさりと足元に落ちる。
　まだ育ち切ってない胸を片手で隠しながら、ティケは足先から泉に入ろうとした。
「あ……と！」
　水面に足が触れたところでティケは声をあげ、泉に入ることを思いとどまった。水浴びをしたい気持ちが強すぎて、もうひとつの大事なことを忘れていた。
「喉もかわいてたんだよね」
　体を洗うのと水を飲むのと、どちらを先にするべきかは考えるまでもないことだ。ティケは冷たい水を手ですくい、口に運んだ。
　その時、泉の水が動き始めた。
　水は渦を描くように泉の中央に集まってゆき、しだいに盛り上がってゆく。
“水”は人型になり、やがて2本の腕と1対の角を持つデーモンの姿になった。
「あっ、あ……」
　突然の出来事にティケは立ち上がることもできず、座り込んだまま後退りする。
≪我を呼びだしたのは、汝か？≫
　デーモンの発音は古めかしくはあったが、その言葉はティケにも理解できた。
「あの、あのっ！　ご、ごめんなさい！　わたし……」
　デーモンはティケにかまわず言葉を続ける。
≪古の約定により、我は……≫
「おねがい！　殺さないで!!」
≪……我は、汝のひとつの願いを聞きとどけるものなり≫

「え？」

ティケは目をしばたいた。

≪願いは叶えた。我を解放してくれたことに、礼を言おう≫

体中から蒸気のようなものを吹きだし、デーモンは見る間に小さくなっていった。

やがて視界が晴れると、そこには何もなかった。水をたたえていた泉さえも……。

しばらく茫然としていたティケは、ぽつりとつぶやくように言った。

「水浴び、しそこねちゃった……」

q コマンドは何かを飲むためのコマンドである。それはポーションであったり、{で表される泉であったりする。泉の水を飲む場合はその上に立ち、コマンドを入力すればよい。ただし左向きの括弧、} は掘を表しているので注意が必要である。こちらは立ち入ると確実に溺れてしまう。紛らわしい場合は、前もって/コマンドによって調べておくのがよいだろう。

また、ポーションを飲んだ場合、それがどのようなものであれ、効果は即座に現れる。未知のポーションを識別するいちばん手っ取り早い方法は、まず飲んでみることだ。だがポーションの中には盲目になったりマヒしたりと、歓迎すべからざる効果のものもある。それなりの覚悟が必要だろう。飲

んでみて効果が判明したポーションは、¥コマンドで表示される識別リストに加えられ、以後同色のポーションを発見した場合は自動的に名前が表示されることになる。

泉の水を飲んだ場合においては、様々な効果がランダムに現れることになる。喉を潤すだけで何も起きないことが多いが、若干の栄養補給になったり、その逆に水に含まれる毒によって体力を奪われることもある。また、ごくまれにウォーターデーモンやウォーターニンフといった水に属するモンスターを呼びだしてしまうことがある。出現したのがウォーターデーモンであり、さらにひと握りの幸運に恵まれたなら、彼（?）は望みを叶えてくれるだろう。

だが偶然の幸運を求めて、手あたりしだいに泉を飲むことは愚かな行為であるといえよう。泉の効果においては、幸運と不運の天秤が吊り合っているのだ。幸運に出会う前に、致命的な不運を背負いこむことになりかねない。

< > Up, Down 階段の昇降

ナスルーラは正体不明の杖を数本、左脇にかかえ、階段に足をかけた。石造だから簡単に壊れることはないだろうが、急滑降に近い段は恐怖だった。震えつつも、自由な右手で支柱を握りしめる。

彼女は丁寧にゆっくりと慎重に足を降ろした。一段、一段、と下の階の床が見えてくる。何も持っていなければこのまま飛び降りてもいい。しかし、ポケットに入れた3つの薬が気になった。もし瓶が割れて薬を吸引してしまったら、なにが起きるか判らない。一瞬にして失明してしまう可能性すらあるのだ。

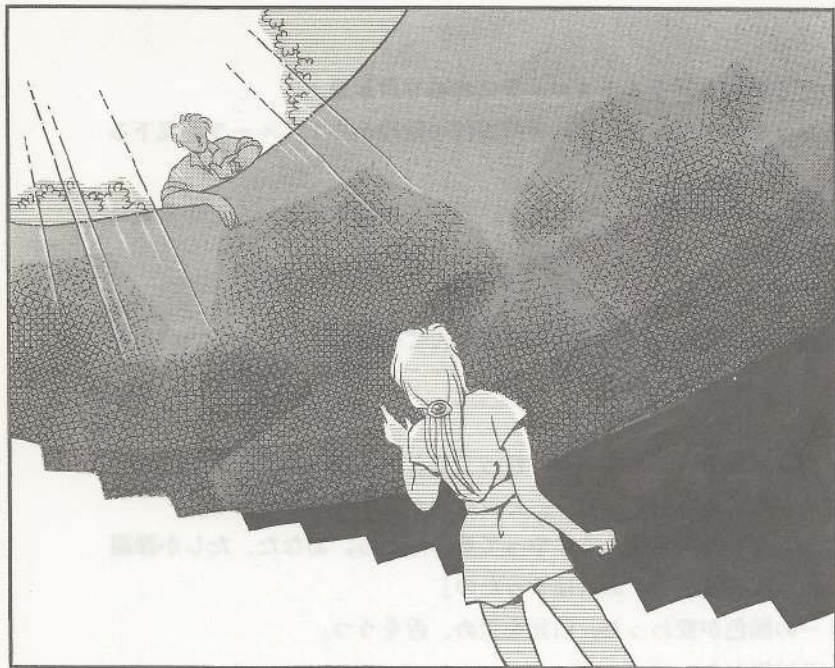
階段を降りる足が自然に遅くなる。

(情けないな)

とナスルーラは思う。

(こんなのをあいつが見たら、なんて言うだろうな)

ナスルーラは養成所の友人の顔を思い浮かべていた。

おそるおそる階段を降りるナスルーラに怒鳴り声が飛ぶ。
同級生のリィフォーだった。彼は昇降訓練用階段からナスルーラを見下ろしていた。
「下を見ずに、目をつぶっていっちまえ。たいした高さはないんだから気にすることぁねえよ」
「そう簡単にはいかないわよ」
「じゃ、お前には才能がないんだ。冒険者なんてやめて、どっかでいい男を見つけたほうがいいんじゃねえのか」
「うるいわねぇ」
ナスルーラは足元を確かめながら、ゆっくりと足を踏み出す。
「ああ、だめだな。まったく、もう。どけ、俺が見本をみせてやる」
「いいわよ。あたしは好きなようにやってるんだから。あなた、たしか課題があったわね。呪文読解の。あれはやったの」
リィフォーの顔色が変わった。口元を歪め、舌をうつ。
ナスルーラは思った。
(勝った)
と。予想どおりリィフォーは彼女の頭上から消えた。
(冗談じゃないわ。あんな男と一緒に訓練したら……)
自己嫌悪に陥るだけだということをナスルーラはよく判っていた。彼女の半分以下の時間でリィフォーは階段を降りてしまう。身軽さでは誰も彼にはかなわなかった。
リィフォーはきわめて優秀な訓練生だったが、生徒たちからは敬遠されていた。
理由は簡単だ。彼が盗賊出身であったからだ。
養成所にはありとあらゆる階層から生徒が集まっていた。もっとも多いのはナスルーラのように冒険者の子供だったが、ほかにも農民出身、職人あがり、商人からの転向、騎士や武士、僧侶や魔法使いの子供と出身職種は無数にあった。
その中にあってもリィフォーは特殊だった。盗賊出身の生徒はリィフォー

の他にも数人いたが、全員が自分の出身を偽っていた。盗賊出身であることを嗅ぎつけられないようにしていた。だがリィフォーは違った。彼は自己紹介ではっきりと、自分が盗賊出身であることを告げたのだ。さらに自分が盗賊出身であることを誇りに思っているとまで言い切った。

ナスルーラは養成所の外での盗賊がどのように言われているかを知っている。その盗賊という生業を誇りに思っていると言い切ったリィフォーと付きあう生徒はほとんどいなかった。数少ない例外の一人がナスルーラだった。

ナスルーラとリィフォーはなぜか気があった。彼から教わった技術は数知れない。箱の開け方、罠をはずす方法、手先の技術はほとんど彼の教えによるものだった。不器用な彼女が試験を通過できたのはリィフォーのおかげだった。

なぜ彼が避けられているのか、ナスルーラには理解できなかった。リィフォーは嘘をつかない誠実な男だ。口先だけでごまかそうとするつまらない奴らとは違う。信頼できる男だ。

（さて、訓練をつづけるとするか）
ナスルーラは階段を降り始めた。昇降のコツも彼が教えてくれた。彼女はそのとおりにやっているだけだった。

ようやくナスルーラは地面にたどり着いた。
地面の感触を感じたときには、降りてきたのにもかかわらず天にも昇るような気分になった。これ以上、落ちることはない、そう思うとナスルーラは大きく息をはき、地面に座り込んだ。
「よくやったな」
訓練が終わると、男は必ず彼女に声をかけた。そして次のアドバイスをしてくれたものだった。
今もまた、どこからか男の声が聞こえたような、そんな気がナスルーラにはした。

階段を降りる、あるいは登るという作業は、魔窟を制するためには必須の行動である。
階段を使うためには、まず階段を見つけなければならない。通常、登り階段はダンジョン内に <、下り階段は > の記号で示される。記号が見えないときには、石像の周辺を歩いてみよう。石像の下に隠れている可能性がある。
昇降にはキャラをそれぞれの記号の上に移動させ、記号と同じキーを押せばいい。直後に画面が切り替わり、自分が上、もしくは下のレベルにいることが確認できるはずである。
ただアイテムを持ちすぎていると、階段が登れずに泣く泣くアイテムを捨てるということがある。階段を使うときにはアイテムと運搬能力にも注意しなければならない。またイェンダーの護符を持たずにレベル1から上へいく階段を使うと、ゲームが終了してしまうので、くれぐれもお間違いのないように。
冒険が進むと階段以外にも各レベルを移動する手段が出てくる。しかし基本は階段を使うことにあり、階段を使わずに目的を達することは不可能である。新しい階に到着したら、まず下への階段を確保しよう。

P w W Put on, Weild, Wear 指輪装着，武器装備，防具着衣

プレートメイルを外した彼女の前には新しい鎧があった。色は薄い灰色。印象は決してよくない。皮で全体が構成されており、金属は使われていない。もし専門店に置いてあっても、買おうと思う者はひとりとしていないだろう。見栄えのしない鎧だった。

しかし、彼女は知っていた。それがドラゴンの鎧だということを。他のあらゆる鎧よりも屈強で、防御力に富む鎧だということを。

「ドラゴンの鎧というものを知っているかね」

叔父に話しかけられたのは、ダンジョンに入る三日前のことだった。

そのとき、ナスルーラは叔母夫婦のもとに帰ってきていた。冒険に出発することは事前に手紙で知らせてはいた。しかし、自分の口からダンジョンに赴くことを告げ、ここまで自分を育ててくれたお礼を言いたかった。

けれど泣きじゃくる叔母の前では、何も言うことができなかった。叔母は気丈な女性だった。引き取られてから十数年の間、ナスルーラは叔母が泣くのを見たことがなかった。叔母の兄が死んだときにも、陣頭で葬儀の段取りを整えた。「鉄の女」と陰口を叩かれるほどだった。

ナスルーラには、子供のように泣く叔母の姿がとうてい信じられなかった。どうすればいいのかわからず、ただ茫然としていた。叔父が叔母を寝かしつけてくれなければ、夜が明けるまで立ちつくしていたかもしれない。

「自分の娘が冒険に行くとなれば、誰だって冷静ではいられないよ。嫁に行くのとはわけが違う。永遠に会えない可能性のほうが高いんだからな」

ナスルーラは叔父の言葉を黙って聞いていた。

「……」

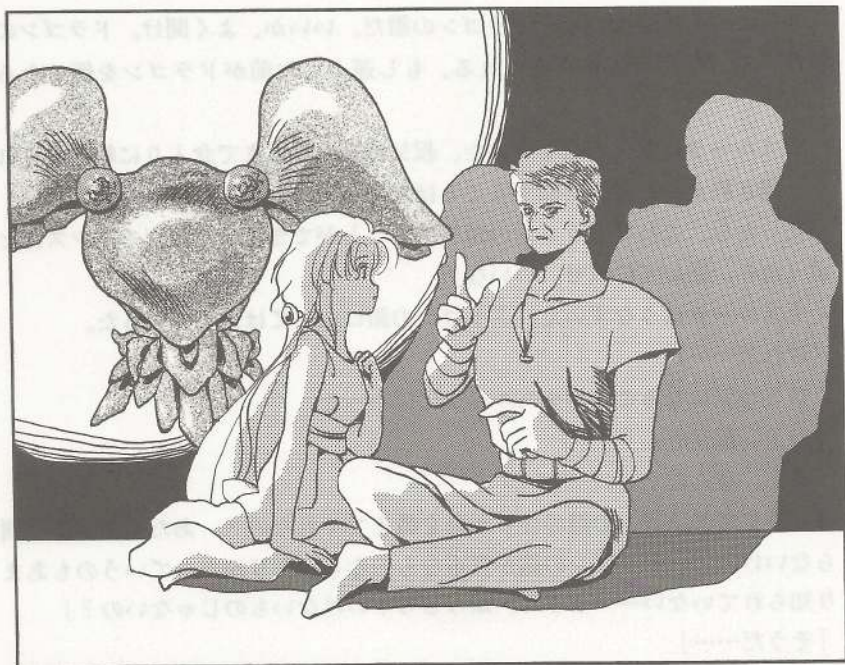
「それでも、お前は行きたいんだろう」

ナスルーラはうなずいた。

「なら、俺からひとつだけ話をしておこう。たむけだと思って聞いてくれ」

と、言ってから、ナスルーラにドラゴンの鎧を知っているか、と切り出した。

ナスルーラは首をふった。養成所では教えてくれないことだった。
「ドラゴンの鎧というのは、ドラゴンの鱗で作られた鎧のことだ。そこらの鎧よりははるかに硬い。普通の武器じゃ、鎧に傷をつけることさえできない。最強の鎧だな」
「知らなかった」
ナスルーラはつぶやいた。
「養成所では教えてくれなかったわ」
「そうだろうな。ドラゴンの鎧を見たことがある者は少ない。古くは預言王バイアリ、指輪王ゴドルフィンから、エクリップス卿、セントサイモン卿、ハイペリオン卿と数人しかいない」
「じゃあ、なぜ叔父さんが知っているの」
ナスルーラは叔父を見つめた。
「まさか、叔父さんも……」
「昔の話だ」
彼は手をふった。
「それよりも重要なのは、ドラゴンの鎧だ。いいか、よく聞け。ドラゴンの鎧はドラゴンの死体から作られる。もし運よくお前がドラゴンを倒せたら……」
ナスルーラは叔父の話を聞いた。叔父は細かい点まで念入りに教えてくれた。聞き終えたとき、質問することはなにひとつとしてなかった。
「判ったな。これでドラゴンの鎧を作ることができるはずだ。チャンスだと思ったら、迷わずに試せ。いいな」
ナスルーラはうなずいた。ドラゴンの鎧については、よく判った。
（けれど……）
ひとつ気になることがナスルーラにはあった。
「ねぇ、叔父さん」
「うん、なんだ？」
「どうしてドラゴンの鎧の作りかたを教えてくれたの？　あたしにはよく判らないけれど、ドラゴンの鎧が貴重なものなら、作りかたっていうのもあまり知られていない——ううん、知らしちゃいけないものじゃないの？」
「そうだ……」

「なら、どうして」
「わしにしてやれるのは、それぐらいだからな」
叔父はパイプをくわえると、大きく息を吐いた。たちのぼる煙が叔父の顔を隠す。
「本当なら、わしだってあいつと同じだ。お前には冒険になど行っては欲しくない。けれど、お前は一度きめたことを曲げるような子じゃない。誰が何といおうとも、行くと言ったら行く」
「……」
「……なら、わしにしてやれることは少しでも生き残るための何かを教えてやることだけだよ」
「叔父さん……」
「帰っておいで。冒険なんか成功しなくともいい。かならず生きて帰ってお

いで。それだけがわしからのお願いだ」

ナスルーラは何も言わずに抱きつく。何か言えば、泣き出してしまうことは判っていた。

（叔父さん）

ナスルーラは鎧を見ながら思った。

（叔父さんのおかげよ。最高の鎧が手に入ったわ）

彼女は鎧を手にとる。プレートメイルよりも軽かった。先刻、剣で胸甲をついてみたが、傷ひとつ入らなかった。防御力が高いことは間違いない。

彼女は前の鎧から目を離した。剣をストームブリンガーに持ちかえ、下り階段に足をかける。地下25階が彼女を待っていた。

防具の着用にはWコマンドを用いる。Ⓦを押すと着用する防具を尋ねてくる。もしどれが目的の防具なのか分からないのなら、?を入力するとよい。防具の一覧が表示される。そこで確認したら、着用する防具を選択する。

注意して欲しいのは新しい防具を着用する場合、以前に装備していた防具を外しておく必要があることだ。鎧を着るときには、あらかじめ鎧を脱いでから新しい鎧を着なければならない。盾、小手、ヘルメット、靴はすべて同じである。

また防具によっては、特定の防具を外さないかぎり着用できないものもある。hawaian shirtは鎧の上から着用することはできない。鎧を外してから着るのだ。また、マントは鎧の上から装備する。よって、一度着けてしまったら、マントを外すまで鎧を換えることはできない。

武器を装備するためのコマンドはwだ。ⓦを押し、持ちたい武器を選択すれば呪われていないかぎり、武器の選択はスムーズに進む。もし、どの武器にしようか迷うことがあれば、?を押せば武器の一覧が表示されるので、そこからアルファベットを選択すればいい。また、なにも持たないようにしたいのなら、-を入力するといい。

最後に指輪を装備するための命令がある。**P**コマンドだ。Ⓟを入力し、指輪を選択すればはめることができる。ただし、はめられる指輪は左右の手にひとつずつだ。3個以上の指輪をはめるこはできない。両手に指輪があるにもかかわらず、新しく指輪をつけたいときにはどちらかの指輪を外すしかないのだ。

RTA　Remove, Take off　防具を外す，指輪を外す

ナスルーラはプレートメイルを外した。

あちこち傷だらけだった。胸甲にひっかかれたようなスジが幾条もあり、肩の一部は欠けおちている。人間に例えれば、満身創痍で戦いつづけた戦士といったところか。傷跡が勲章のように光っていた。

(でも、よくここまで……)

ナスルーラは鎧をみつめた。地下6階で購入して以来、地下24階まで一度として取替えることなく、使いつづけてきた。ゾンビの剣にうたれ、ジャッカルの牙にかみつかれ、ドラゴンの爪にひっかかれた。荒っぽい使いかただった。鎧が粉々に粉砕されてもおかしくないほどの激戦をすり抜けてきたのだ。

最後まで防御力が落ちなかったのは奇跡といえた。

「本当に逸品だったわね」

ナスルーラは鎧をなでながら、つぶやいた。

「お嬢さん、そいつは逸品だよ」

鎧をみつめる彼女に、店員が声をかけた。

「これは天下の名匠、ハイペリオン卿が最後に作った特別製の鎧だ。魔力こそないが、最後の作品というだけあってさすがだね。これだけの品物はめったにないよ」

「そうかな。あたしにはたいして違いないように見えるけど……」

ナスルーラはたいして興味を持てなかった。確かに黒く塗られた鎧は屈強そうだ。胸甲も厚いし、全体のバランスもいい。安物の粗悪品とはあきらか

に違っていた。
　しかしながら、きわだっていいところが見受けられなかったことも事実だった。
「馬鹿いっちゃいけないよ」
　店員は彼女の関心のなさげな口ぶりに憤慨したらしく、語気を荒げた。
「馬鹿いっちゃいけないよ。これには魂が込められている」
「魂？」
「そうさ。なまじ魔力がかけられた鎧より、しっかりとお嬢ちゃんを守ってくれるだろうよ。私にはそれがはっきりと見える」
「あたしには見えないよ」
「そりゃ、お嬢ちゃんと私とでは年期が違う。お嬢ちゃんにそれが見えるようだったら、私はお嬢ちゃんに店を譲ってさっさと隠居するね。他の人間に見えないものが見えるから、商売をしているのさ。私には見える、鎧からたちのぼる魂がね」
「怨念の間違いじゃないの」
　呪いがこめられた鎧は使いものにならない。かえって防御力が落ちるだけである。役に立たない鎧を買う気はなかった。
「そんなことは決してない」
　店員は胸甲をたたいた。乾いた響きが店内に満ちる。
「この鎧は本当にいいものだ。使ってみればわかる。だまされたと思って買ってごらん」
　店員はナスルーラをみつめた。真剣な視線だった。
　ナスルーラは苦笑し、彼の勧めた鎧を買うことにした。もちろん『魂がこもっている』という店員の言葉を信じたわけではない。いずれにせよ鎧は購入しなければならなかった。たまたま自分の気にいった鎧と勧めてくれた鎧が一致したにすぎない。
　ただ、店員の真剣すぎる勧誘に心動かされたところも多少はあった。
「お帰りのさいには、ぜひお立ち寄りくださいね」
　新品の鎧で身をつつんだナスルーラに、店員は声をかけた。
「どういうこと？」

「いや、ぜひとも使いごごちをお聞きしたいですよ。こらちとしても自信をもってお勧めした鎧ですからね。すぐ壊れたとか、役に断たなかったということでしたら信用にかかわります」
「もし本当に壊れちゃったりしたら、どうするの」
「そのときは代金を倍にしてお返ししますよ」
「信じるからね。その台詞」
「いいですよ。ですから、生きて帰ってきてくださいね」
店員の言葉は正しかった。
鎧は十分すぎるほど役に立ってくれた。とうとう新しい鎧に変わるまで、彼女を守りつづけてくれた。代金を倍払っても、足りなかったかもしれない。
魂が入っているというの本当のことかもしれない。
「ありがとう」
彼女は目に見えない何かに向かい、つぶやいた。

捨てたくなかった。そのまま地上に帰るまで持っていきたかった。

しかし、魔窟も24階に達している。メデューサは倒したものの、今後もメデューサ以上の怪物が待ち受けているに違いない。彼らと戦い、生き延びるには置いてくしかなかった。

ナスルーラは鎧を強く抱きしめてから、ゆっくりと地面に置いた。

Tと**A**コマンドは防具を外すための命令である。

Tコマンドは防具をひとつだけ外すときに使う。もし身につけている防具がひとつの時には、その防具が外される。もし複数の防具を身につけている場合には、どの防具を外すのか尋ねてくる。脱ぎたい鎧、盾、籠手、兜のアルファベットを入力すれば、呪われていないかぎり、すぐに防具が外れるはずだろう。外す防具のアルファベットが判らないときには、?を入力してみよう。防具の目録を確認して、外す防具のアルファベットを入力すれば、防具を脱ぐことができるだろう。

Aコマンドは防具をすべて外すときに使用する。[を押せば、防具に呪いがかけられていないかぎり、すべての防具を外すことができる。)を入力すれば、武器を外して素手になれる。

指輪を外したいときには**R**コマンドを使ってみよう。どちらか片方の手だけに指輪がはめられているときにはRを押すだけでよい。もし両方の手に指輪がある場合には、どちらの指輪を外すのか、よくチェックしよう。呪われていないかぎり、**R**コマンドを使えば指輪は簡単に外れる。

t　　Throw 投げる

魔窟の地面に鮮血が飛び散っている。

クラインは荒い息をつきながら、ショートソードをゴブリンの体から引き抜いた。すでに死体となったゴブリンが、支えを失って床にくずれ落ちる。

「やれやれ、俺としたことがしくじったな」

クラインが右肩に手をあててみると、裂けたレザーアーマーをとおして生

暖かい血が流れ出ていた。
「俺が落とし穴に落ちてマイクのやつも心配しているだろうし、はやいとこ引き返して傷を治すとするか……」
そうクラインが考えた瞬間、暗い洞窟内に怪鳥を思わす雄叫びが響きわたった。
細めた両目で敵の正体を見極めると、思わず口から神を罵る言葉がもれた。
体を覆うダークグリーンの鱗、感情をうつしだすことのない琥珀色の瞳、そして鋭い牙のならんだ禍々しい顎、間違いないリザードマンだ。
急いで武器を弓にかえると、クラインは迫ってくるリザードマンめがけて矢を射った。４本のうち２本がリザードマンの体をかすめたが、致命傷は与えられなかった。そうする間にもリザードマンは剣を使って頭部を防ぎつつ、クラインとの距離をしだいにつめてくる。
クラインは足元がくずれていくような感覚におそわれた。
「くそっ！」
弓を投げすてるとクラインはショートソードをリザードマンに向かって投げつけた。
ソードは空を裂いてリザードマンの頭部をめがけ一直線に飛んでいったが、リザードマンが再び剣を前に突き出すと簡単にはじき返されてしまった。
逃げなければ、このまま戦闘に持ちこむのは愚か者の選択だ……どうする!?
数瞬の迷いがリザードマンの接近を許してしまった。リザードマンは勝利を確信した喜悦の叫びとともに剣をふりかぶり突進してきた。クラインの肉の味を予感してか、リザードマンの口元からは泡だった唾液が間断なく流れおちている。
何か手があるはずだ。何か……。
クラインは視線をリザードマンにすえたまま、サックの中身を片手でさぐった。さまざまなアイテムの感触が汗で濡れた掌を伝う。
リザードマンがあと数歩の距離までせまったとき、クラインの手に冷たいガラス瓶が触れた。思考するより早く右手が動いた。ポーションがリザード

マンの頭で砕け、白い液体がその顔にふりそそぐ。
「グガァァァ──!」
　リザードマンは絶叫をあげながら、クラインのいる場所とは見当違いの方向へと剣をうちおろした。
　狂ったように剣を振り回すリザードマンをよけ、クラインは上階の通路へと急いだ。
　背後では獲物を逃がしたくやしげなうなり声があがっている。
「へっ、ざまぁみやがれ」
　悪態をつくと、クラインは通路へと一歩足をふみだした。

　ネットハックにおいて飛び道具を使用するとき、持っているアイテムを投げるとき、そしてペットに餌をあたえるときには **t** コマンドを使う。
　弓・スリング・クロスボウなど飛び道具を使う場合には、まず弓だったら弓を **w** コマンドで装備し、**t** コマンドで矢を指定したあと方向を指示しなければならない。もちろん弓を装備せずに矢を投げることもできるが、手で矢を投げた時の威力は弓を使って射出するより小さくなってしまう。
　次に持ち物を投げる場合だが、ほとんどのアイテムはあまり投げても意味がない。しかしポーションの場合は投げつけて怪物にあたると、そのポーシ

ョンの効果をモンスターに与えることができる。つまり目がみえなくなってしまうポーションであったら、怪物はしばらくのあいだプレイヤーの姿が見えない状態に陥ってしまう。

だからといって、むやみにポーションを投げつけるのは考えものだ。なぜなら生命力が回復するポーションであれば、当然ながら怪物たちの傷も回復するのだから。

最後にペットに餌をやる場合だが、これは頻繁にやらなくてもかまわないので、ペットを飼いならしておきたいのなら適当に間をおいて餌を与えればいいだろう。

k　^D　　Kick　蹴る

ピン！

鋼の折れる澄んだ音とともに、宝箱の鍵穴に差し込んでいたダーツの針が弾け飛んだ。

「あん、もおっ！」

先がなくなったダーツを部屋のすみに投げ捨たティケは、ぺたんと床の上に座り込んでしまった。盗賊のまねをしようと鍵開けに挑戦したのだが、これがなかなかうまくいかない。さっき折ってしまったダーツで、もう5本目だ。

ティケは五角形の鍵穴を恨めしそうに見た。この鍵穴に合う鍵があれば、こんな苦労をしなくても中身を手に入れることができるのだが、ティケの持っているのは三角形の鍵と、四角形の鍵だけなのだ。

「なんで鍵なんかかけとくのよ⁉」

部屋を歩き回っていたマイケルが、ティケに顔を向けて「にゃあ」と鳴いた。自分が呼ばれたと思ったのだろう。

いまティケは、2つの選択ができる。

この宝箱をあきらめて立ち去るか、鍵が開くまで盗賊のまねをするかのどちらかだ。もうひとつ、五角形の鍵を見つけるまで宝箱を持って歩くというのもあるが、これは論外だろう。

「よし！」

ティケは徹底交戦することに決めた。

前髪を上に押さえていた髪飾りを外し、それを右手に持つ。この金の髪飾りは魔窟に入る前日、男の子から贈られたものだ。6本目を折ってみなくても、ダーツで鍵を開けられないことはわかっている。もっと柔らかい針金のようなものが必要なのだ。

「フィリアン君、ごめんね」

そう呟いて、ティケは柔らかい針金を鍵穴に差し込んだ。

1時間あまりが経過して、ティケもさすがにあきらめた。手にした髪飾りの純金のピンは無残に折れ曲り、もう本来の役目を果たせなくなっている。

「この！　この！　この！」

ティケは宝箱を力任せに揺さぶった。ゴトゴトという、中に収められた物の存在を示す音が腹立たしい。ティケの脇で眠り込んでいたマイケルが起きだして、「にゃあ」と鳴いた。

「……行こ」

ティケは疲れ果てた顔で、ふらりと立ち上がった。バックパックを拾い上げ、部屋の奥にある扉に向かって歩きだす。髪飾りは宝箱の側に捨ててきている。

扉のノブに手をかけたが、ぴくりとも動かない。

（ここにも鍵なのっ!?）

ティケの心に怒りが込み上げてきた。1歩後ろに下がって、大きく息を吸い込む。

「ハァッ!!」

気合とともに前蹴りを繰りだす。

派手な音とともに、蝶番からちぎれるように扉が吹き飛んでゆく。

ティケは賛美歌を覚えるのは苦手だが、体の修練では誰にも引けを取ったことはない。

少しは気が晴れ、ティケは部屋をあとにしようとした。しかし何かが気にかかる。

「あっ！」

ティケは思わず叫んでいた。なにも宝箱の鍵を開ける必要はなかったの

だ！　蹴り壊してしまえばそれですむではないか。

ティケは踵を返して駆け戻り、その勢いのまま宝箱に蹴りを入れた。

その瞬間。

「きゃあっ！」

轟音とともに宝箱から火柱が立ち上がり、ティケの足を包み込んだ。

宝箱にはトラップが仕掛けられていたのである。

「あち、あち、ちちち……」

足に火傷を追ったティケは、十数本ものスクロールを手に入れた。

ただしそのすべてが、真っ黒にこげていたことは言うまでもない。

k コマンドにはいくつかの使い道がある。怪物を蹴る、扉や壁などの構造物を蹴る、アイテムを蹴る、の3つだ。どの場合においても操作は同じで、ⓚと入力してから蹴る方向をテンキーで指示してやればよい。ただしモンスター以外のものを蹴った場合、レベルが低いうちは足を怪我をすることが多い。怪我をするとヒットポイントを失うと同時に dexterity が低下する。しばらくすれば自然治癒するが、その間は持てるアイテムの重量が減少したりして、何かと面倒なことになる。

怪物を蹴るとダメージを与えられる。特にサムライとプリーストの“蹴り”は強力で、浅い層の怪物ならば一撃で倒すことも可能なほどだ。

通常の扉は o コマンドで開けることができるが、鍵のかかった扉を開けるには、合鍵やクレジットカードを使うか、ひと思いに蹴破ってしまうしか方法がない。ただしいちど蹴破ってしまった扉は再び閉めることができなくなるので、密室が必要な時など、これからその扉を使用する予定があるならやめておいたほうが賢明だろう。また壁を蹴っても足を傷めるだけだが、そこが隠し扉であった場合は、見えている扉と同じように蹴破ることができる。

アイテムを蹴ると、たいていの場合は蹴られた方向にアイテムが移動する。ただしポーションを蹴ると衝撃で壊れることがあるので、やめておいたほうがよいだろう。アイテムの移動する距離はアイテムの重さと腕力によって異なる（重すぎるアイテムは動かない）。そして忘れてはならないのが、宝箱を蹴ることによってその鍵を壊すことができるということだ。ただしトラップが仕掛けられていた場合、確実に作動させてしまうということを肝に命じておくように。

#f　#l　Force, Loot　こじ開ける、中身を見る

「きりがないなぁ！　もうっ！」

ティケは悪態をつきながらも、目の前のオーガに剣を振るった。エクスカリバーはオーガの胴体をやすやすと分断し、オーガの上半身はきれいな切り口を見せながら後ろに倒れてゆく。その屍を乗り越えるように、すぐに次のモンスターが前に出てきた。こんどは燃えさかる炎を身にまとったデーモンだ。

ティケの周囲は、モンスターたちの死骸で埋めつくされていた。いまので何匹目になるのか、ティケ自身にもすでにわからない。

「！」

ティケは遠距離から放たれたドラゴン・ブレスをシールドで受けた。ブルー・ドラゴンの『雷の息』は鏡のようなシールドの表面に反射し、数匹のモ

ンスターを巻き添えにしながら部屋の隅に消えてゆく。
　電撃も、炎も、いかなる魔法もいまのティケには意味をなさなかった。魔窟をさまよう間に身についた資質が、あるいは武具が、光条や魔法による間接攻撃を無効にする。そして最強の鎧、グレイドラゴンの鱗によってつくられたスケイルメイルは、ほとんどすべての攻撃からティケを守った。
　ドラゴンは数回の斬撃に耐えたものの、ついに倒れた。そして他のモンスターたちが同じ運命をたどるのに、それほどの時間はかからなかった……。

「よいしょっと……。これで最後かな？」
　ティケは床に宝箱を投げだした。宝箱や長櫃が次々と見つかり、ティケはなかば呆れながらも、そのすべてを1ヶ所に集めてみたのだ。
　全部で8個ほどある。これだけの数の宝箱をひとつの部屋で見つけたのは、ティケには初めての経験だ。もっと上の階には城があり、武器庫や宝物庫を見かけたが、そこでは部屋の中にそのまま並べてあっただけで宝箱があったわけではない。
　宝箱の山を前にしてティケは喜んでいた。経験的に、宝箱の中に入っているのは良いアイテムであるということを知っていたからだ。
　ティケは蓋の間にエクスカリバーを差し込み、全体重をかけて蓋をこじ開けた。これはティケにしてはめずらしい。いつもなら宝箱は蹴り開けている。たしかに剣などの先の尖ったものでこじ開けるほうが楽だが、聖剣をこんなことに使うのは気が引ける。
「でも疲れちゃったもんなぁ……」
　伝説の聖剣なのだから折れたり刃こぼれしたりすることはないだろうと気軽に考え、ティケは次の長櫃にとりかかった。さして時間もかからず、すべての蓋が開かれる。
「これは…いらない。これもパス、パス、パス、パス、パ〜ス！」
　ティケは品物を次々と手に取って持ってゆくものの品定めを始めた。ガントレット・オブ・パワーやリフレクション・シールド、リジェネレーション・リングなど、強力なアイテムはいくつもあったが、結局ティケが選らんだのはスクロールが数本だけだった。
　他のものは、すべて持っていたのだ。

#fと#lのふたつのコマンドを使うことで、宝箱や長櫃を開き、その中身を手に入れることができる。宝箱を開けるには**k**コマンドで蹴り壊す方法もある。また中身を取り出すには、**,**コマンドによっていったん拾ってから、**a**コマンドによって宝箱を“使う”という方法もあるが、重量のある宝箱を拾うために持ち物のいくつかを一時的に床に落としたりする必要が出て、はるかに能率が悪い。

#fコマンドを使う場合は剣などの先の尖った武器か、ピック・アックスやメイスといった“叩く”ことのできる武器を装備していなくてはならない。コマンドの入力後にもういちど確認があるので、そこでは[y]と入力する。いま装備している武器が宝箱をこじ開けるのに不適切であると、その旨のメッセージが出てくる。

#lコマンドを使うには、宝箱の上に立ってコマンドを入力してやればよい。最初に「宝箱の中身を取りだすか？」という質問があり、それにyと答えてやれば中に入っているアイテムの名前がひとつずつ表示され、それぞれyまたはnを要求してくる。

すべてのアイテムを表示しおわると、続いて「宝箱に何かを収めるか？」という質問があり、取りだすときと同様、今度は自分の持っているアイテムひとつずつに対して質問される。

まあ宝箱を開けた時には、中に何かを入れるということは少ないだろうが、この手順はサックやホールディング・バッグといった便利な道具（特にホールディング・バッグにアイテムを入れておけば総重量が激減する！）を使用する時と共通なので、覚えていて損はないだろう。

e　　Eat　食事を取る

ナスルーラは超絶的な空腹だった。

最後の食料を失ってから久しい。食料品店までは遠い。第一、金もない。この階はくまなく捜したが、落ちている食糧はなかった。かろうじてわき水を見つけることかできたが、胃にたまるはずもない。

食糧、特に肉だ。肉が必要だった。

このままでは目が回って倒れてしまう。

「頼むぅぅ。何でもいいから出てきてよ」

腹を押さえながら、魔窟をさまよう彼女の前に扉が見えた。

期待が高まる。部屋の扉をあけた直後に、怪物がいるというのはよくある話だ。開けるないなや、怪物に襲いかかられて重傷を負ったこともある。うまくすれば2匹や3匹はいるかもしれない。いや、空腹を満たしてくれるのなら、何匹でもよかった。ありとあらゆる魔法、アイテムを使って魔物を倒すつもりだった。

ナスルーラは扉にもたれかかった。大きく息を吸い、扉を開ける。

部屋はさして広くはなかった。本能的に部屋を見回した彼女に怪物の姿はなかった。

一瞬、期待は裏切られたかのように思えた。

（だめか）

身体中から力が抜けていくをおぼえる。

しかし、部屋の奥から聞こえるうなり声を聞きつけた時、彼女の表情はぱっと明るくなった。ナスルーラの右前方、彼女からもっとも遠い一点にいるものを見つめた。いた。ジャッカルだ。赤い目を輝かせ、鋭い牙をむき出しにして彼女を威嚇していた。

体長は大きい。彼女が戦ってきたジャッカルの中でも最大のものだった。
「うわぁ！」
ナスルーラは歓声をあげた。
「たんぱく質だぁ」
ジャッカルが襲いかかるよりも早く、ナスルーラは飛びかかっていった。渾身の力をこめて剣を振りおろすが、右にかわされた。空腹のため、身体に力がはいらない。いつもなら、間違いなく首と胴が両断されていたはずだ。
ナスルーラが剣を構えなおすよりも早くジャッカルが飛びかかった。かろうじてかざした剣が眼前で牙をふせぐ。牙と剣がからみあい、ジャッカルの生臭い息がナスルーラの鼻をついた。
ナスルーラは後退しつつ剣を振ったが、耳をかすめただけだった。
「くそっ」
ナスルーラは攻撃をつづけるが、思うようにいかない。逆にジャッカルの爪と牙に追いつめられてしまう。いつもなら手間をかけるような相手ではないのに、今はだめだった。剣をふる腕に力が入らず、当てること自体が難しかった。
（このままでは肉を食べる前に、食べられてしまう）
体力が尽きる前に、最後の反撃にでるしかない、ナスルーラは決断した。切先を突き出し、身体をかがめる。
「来いっ」
ナスルーラが気合を発するのと同時に、ジャッカルが跳躍した。ナスルーラに逃げる気はない。上から襲いかかるジャッカルの牙を受けとめ、相手の動きを止めた。ジャッカルは押しつづけるが、ナスルーラも引かない。後退することなく、剣を押しつづける。
彼女の肉にかける情念はすさまじい。あらんかぎりの体力をふりしぼり、はるかに力が上のジャッカルを押しまくる。
不利を感じた ジャッカルはナスルーラと距離を置くべく、後退した。
「もらったぁ」
一瞬の隙をついて、ナスルーラは剣をふりおろした。後退直後だったので、ジャッカルもかわすことはできなかった。必殺の一撃が頭蓋骨をくだく。脳漿が飛びちり、眼球がこぼれおちた。

即死だった。
「よかったあ」
ナスルーラは腰を落とす。
「肉だ、肉だ、肉だ、肉だぁ」
彼女は死体をみつめながら、よだれをぬぐった。

eコマンドは食事をとるための命令である。
食糧をもっていれば、戦闘中でないかぎり[e]キーを押すことによって、いつでも食事をとることができる。食糧がなくとも怪物の死体の上にいれば、[e]キーを押して怪物の死骸を食べることが可能である。
食事をとると栄養価が補給され、冒険の継続が可能となる。また怪物によっては死骸を食べることによって、怪物が持っていた資質を受け継ぐことが

できる。

キャラクターの腹具合(？)は画面右下のステータス行に示される。空腹になると hungry(空腹)になる。さらに食事をしないでいると weak(弱体化)と表示され、Str が１つ下がり、呪文をかけることも難しくなる。さらに放置しておくと weak から fainting(昏睡状態)に移り、最終的には死亡する。

空腹になると戦闘能力が落ちるので、いちじるしく不利である。fainting になるようなことがあれば、まともな戦闘すらできない。せめて weak になる前に食事をとってほしい。

どんなに強いキャラクターでも空腹には勝てない。怪物の死体を食べずに冒険を続けていくことはほとんど不可能である。また怪物を食べることによって、得がたい資質を手に入れることもできる。ためらいもあろうが、まず食べてみよう。慣れればきっとおいしく感じられるだろう。まぁ、「エルフは絶対にゴブリンの死骸なんか食べない！」という自由も当然ながら存在する。空腹で死んでしまう自由があるのと同じことだ。

p　　Pay 支払う

床に広げられた布の上には、様々なアイテムが並べられていた。ここは「ディビーの雑貨商」という看板がかけられた、魔窟の中にあるショップである。

魔窟の中にこんな店があるということは、ティケには驚きだった。モンスターとトラップ、その他ティケを殺そうとする様々なもの……魔窟の中にはそれだけしか存在しないと思い込んでいたのである。

見たこともない色をしたポーション。聞いたことのない題が金文字で打たれた皮表紙のスペルブック。奇妙な色に染められた布製の外套（アーマーの上に着こむものらしい）。

落ちつきなくアイテムの列の間を歩き回っていたティケは、ひとつのリングの前で足を止めた。花をあしらった精緻な細工が施されたそのリングは、まるで小さな花輪のようだった。なにかしらの魔力が込められたマジック・リングなのだろうが、それよりもむしろ婚姻の儀式に使われるエンゲージ・

リングのように見える。
　ティケは屈み込み、そっとリングを拾いあげた。
「レディ！」
「はいっ！」
　店主の声に驚いて、ティケはリングを落としそうになる。
「それは466ゾマークですよ、レディ」
　店の端でシールドを磨いていた店主が手を休め、丸縁の眼鏡の奥からティケを見つめていた。血色の良い店主の表情は、“お買い上げになりますか？”と無言のうちに問いかけている。
「え…と、あ…はは…」
　ティケは照れ笑いを浮かべた。リングの美しさにひかれて、つい手を伸ばしてしまった自分が恥ずかしくなる。どんな効果を持っているのかわかりもしないのに。
「あのォ……。このリングって、どんなものなんですう？」
「さあね。そんなことには興味ありませんね。大事なのは、そいつがいくらで売れるのかってことだけですよ」
　再び作業に戻ろうとする店主に、ティケは慌てて問いかけた。
「どんなものかわからないのに、どうして値段がついちゃうの？」
「そりゃあ、商売人の勘ってやつです。そのリングが掘り出しものってことは間違いありませんね。この店の看板をかけてもいい」
　ティケはため息をついた。この店では得体の知れないものに値段をつけて売っているのだ。要するに頼れるのは自分の目だけということらしい。
　リングをその場に戻したティケは、店の中を歩き回って食料やヒーリング・ポーション、マジック・ミサイルを出せるワンドなど、いままでに効果が判明している物だけを集めていった。ただしスペルブックに関してだけは、逆に初めて見る物だけを集めた。
「こいつは260、それは400。そこのフード・レーションは3つで250」
　店主が読み上げるままに、ティケはゴールド・チップを並べていった。
「はい、ちょうど。まいどどうも」

お金を受け取ってしまうと、店主はもうティケを見ようともしない。バックパックに荷物を詰め終えて店の扉に向かおうとしたティケは、ふとリングのことを思いだした。

あのリングは……。いまちょうど、ティケの足元にあった。

ティケは顔をあげ、横目で店主を見た。ティケに背中を向けた店主は、熱心にシールドを磨いている。

ティケはしばらく店主の背中とリングを見比べていたが、やがてコンと、足先でリングを蹴飛ばした。丸いリングは勢いよく転がり、うまいこと開けはなされていた扉から外に出ていった。

店主は背を向けたまま、気づいていない。

(やたっ！)

心の中で歓声をあげて、ティケが店を出ようとした時。

「レディ、466です」

「あーん、もう……」

ティケはしぶしぶ、財布の紐をほどき始めた。

現実世界でもそうだが、何か品物を買った時にはその代価を支払わねばならない。しかしここで、**p**(支払う) というコマンドが独立して存在するということに、NetHack の NetHack たる由縁があるといえよう。

店主に代価を支払うかどうかということは、プレイヤーの自由意志に一任されているのだ。ただし支払いをせずに店を出た場合は面倒なことになる(どういうことになるかは、コマンド紹介『#w』の項を参照のこと)。

支払いをするつもりがあるなら、アイテムを拾ったあとに[p]と入力すれば、すべての品物の代金が自動的に所持金から支払われる。所持金が足りないなら、不要なアイテムを**d**コマンドで床に落とすことによって売却することもできるが、その場合は当然ながら購入時の半額程度の金額にしかならない。またワンドやリングなどを専門に扱う店も存在し、そういった店では他のアイテムは買い取ってもらえない。宝石はほとんどの店で買い取ってくれるようだが、迷宮で拾う宝石の多くは価値が0の“ガラス玉”であることを覚えておいたほうがいいだろう。ただし、一部の本物の宝石は非常に高額で買い取られるし、ある使いかたをすると神の好意を得ることができるようになる。そういった意味で考古学者の宝石鑑定能力は非常に役立つことが分かるだろう。

さて、この世界においては古来より数多くの冒険者たちが「いかにして店主の目をごまかし、無償でアイテムを手に入れるか？」というテーマに取り組んできた。ここではいくつかの方法のヒントのみを記す。それはペットを使う、キックする、ポリモーフ（変化）させる、テレポートする（させる）の4つである。

・ Rest 休憩する

思ったよりも傷は深かった。ミノタウルスの爪痕からは血がふきだし、止まりそうにない。包帯は何度とりかえても赤く染まる。

(こんな時に癒しの薬さえあれば)

傷が深くとも、たちどころに治癒するだろう。しかし、巻物も薬もすでに使ってしまった。

「と、なれば待つしかないか」
ナスルーラは腰を降ろした。傷口には薬草をねりこんである。しばらく休めば、動くことはできよう。理想をいえば小さな部屋で扉に鍵をかけて休憩したかったが、傷が深すぎた。もし怪物と出会ったら、最後である。今は待つしかなかった。
ナスルーラは吐息をついた。
(ずいぶんと長いこと冒険してきたな)
魔窟に入ったのがいつであったか、ナスルーラには判らなくなっていた。一週間、一ヶ月、二ヶ月？　叔母の涙ながらの制止を聞いたのは、つい最近だったような気もするし、友人の忠告を無視したのが一年も前だったような感がある。
魔窟のゲートをくぐる時には不安だらけだった。
「身長5メートルを越える化物がいる」
「奥にはドラゴンがいて、近づく者すべてを竜息で殺してしまうそうだ」
噂は彼女の心をまどわし、不安を増幅させた。
しかし、ナスルーラには不安よりも親の仇をうちたいという願望のほうが強かった。
ナスルーラの父は魔窟の地下数十階で怪物に殺された。それを知った母親もショックで寝込み、後を追うようにして死んだ。一人ぽっちになったナスルーラは、子供のいなかった叔母夫婦にひきとられた。
叔母の夫は農作業の工具を作る職人だった。職人らしい頑固さもあったが、ナスルーラに対しては優しかった。どんなに機嫌が悪くても、彼女に手をあげるなかった。叱るときにも少し語気を荒げるだけで、むやみに怒鳴ることはなかった。彼女が泣いていると、きまって抱きしめてくれた。ナスルーラは、鉄の匂いがしみついた叔父の胸がたまらなく好きだった。
やさしい叔父に対して、叔母はかなり厳しかった。しつけは特にうるさく、立ちふるまいに少しでもいいかげんなところがあると、遠慮なく怒鳴りつけた。殴りつけることも一度や二度ではなかった。家事の手伝いをさぼり、遊びにいこうものなら帰ってきても家に入れてもらえなかった。たいていは叔父のとりなしで、夕食は抜かされるものの家に入れてもらえた。
ただ一度だけ、物置で一晩を過ごしたことがある。有名な冒険者たちがナ

スルーラの住む町を訪れたときのことだ。彼女は叔母に嘘をついて、冒険者たちの話を聞きにいった。あまりにも楽しい話だったため、なかなか帰る気になれず、家に戻ったときにはすっかり暗くなっていた。ナスルーラは入れてくれるように頼んだが、叔母は決して扉を開けてくれなかった。

「お前、今日どこへ行っていたんだい」

「……」

「冒険者たちのところだろう。ちゃんとわかっているんだからね」

「叔母さん、話を聞いてよ」

「あたしのいうことを聞けないような娘の話を聞く気はないね。一晩、外で頭をお冷やし」

　ナスルーラは何度も扉を叩いたが、もはや反応はなかった。彼女は泣きながら、物置に向かった。春だったが、朝晩は寒かった。震えながら、まんじ

りともせずに夜を明かしたのだった。
「女らしくなさい」が叔母の口癖であり、そのための教育は厳しかった。
しかし、ナスルーラは叔母の方針を恨んではいなかった。おそらく叔母はナスルーラが父親の血を強く受け継いでいることを察していたのだろう。だからこそ、女として教育を徹底させたのだろう。父親の二の舞を演じないためにも、平凡な女性にしたかったのだろう。叔母の心遣いは痛いほど判った。物置で一晩を過ごしたとき、毛布と夜食がきちんと置かれていた。決して叔母が自分を嫌っていないことは判っていた。
できることならナスルーラも叔父や叔母とともに暮らしたかった。けれどできなかった。父親から受け継いだ冒険家魂は彼女を冒険をかりたてずにはいられなかった。

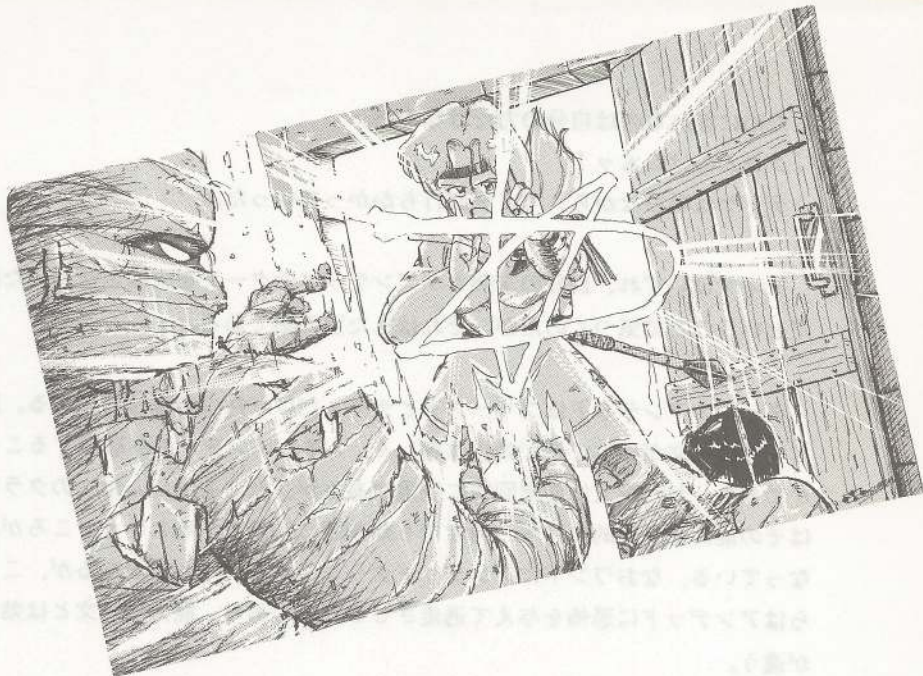
16歳になったナスルーラは冒険者を養成するためのギルドに入会したい、と養父たちに告げた。もちろん叔父も叔母も反対した。彼らはナスルーラに婿をとってもらい、家業をついで欲しかった。ただの女として夫を愛し、子を慈しむ生活を営んでほしいと繰り返しいった。
けれどナスルーラはあきらめなかった。
危険かもしれない。無謀かもしれない。
それでも彼女は行かずにはいられなかった。
ナスルーラは二人の反対を押しきるようにして、ギルドに入会した。三年前のことである。
「！」
ジャッカルのうなり声が彼女を現実に引き戻した。牙と赤い瞳が彼女に向けられている。威嚇だった。すぐにでも襲いかかってくる。
ナスルーラは立ち上がった。感傷の時間はお終いだった。

.コマンドは休憩の命令である。

[.]キーを一度おせば、Timeがひとつ進むだけで何の行動も起こさない。ただ負傷している場合には、ヒットポイントが回復する。

何の意味もない命令のようにみえるが、癒しの力なしに体力を回復させるためには休養コマンドは最適だ。Eコマンドと組み合わせれば、かなりのヒットポイントを回復させることができよう。

#t　Turn 浄化

「はや？」
その部屋の扉を開けようとしたティケは妙な感覚にとまどい、ノブに伸ばした手を思わず引き戻した。
扉を通して、何かの雰囲気が伝わってくるのだ。
例えるならそう、ティケが生まれ育った寺院の礼拝堂で感じたものと、どことなく似ている。プリーストは一般的に、霊的な存在に対する感覚が鋭い。修行の目的が神との対話なのだから、これは当然のことだろう。
「んっ……」
ティケは目をつぶって心を澄まし、気配を細かく感じ取ろうとした。
（あ、これ違う）
この気配は神のような高次の存在ではない。何か濁ったような感じがするのだ。扉の向こうに「祭壇の間」があるのかと思ったが、そうではなく、あまり歓迎したくないものがあるらしい。ティケは腰のメイスを右手に持ち、左手のシールドを構え直した。
肩から突っ込むようにして、扉を一気に開け放つ。
「うわわっ！」
部屋の中には“色とりどり”のアンデッドたちがいた。腐乱しかかった紫、皮膚がずるりと剝けたピンク。蛆の這う緑や、マミーの包帯のネズミ色というのもある。
ティケに気づいたアンデッドたちは、おぼつかない足取りでゆっくりと近づいてこようとしていた。1体1体ならともかく、これだけの集団で迫られると「気味が悪い」を通り越して、吐き気がしてくる。
ティケは戦意が急速に萎えてゆくのを抑えることができなかった。だめだとわかっていても、この手の相手を苦手とするのは女の子の生理的なものでどうにもならない。
もう限界だった。
あと数秒もすれば、みっともなく悲鳴をあげて逃げだしてしまうことだろう。

「し、守護神クロムよ……あた、あたしを助けて！」
　特に意識するでもなく、ティケは無意識のうちに神の御名を口にし、突きだした指先で空中にシンボルを描いていた。
　列の先頭を歩いていた1体のゾンビが、まばゆい光に包まれる。
　数秒ほど続いた光が消えると同時に、ゾンビは糸の切れた操り人形のように倒れ動かなくなった。
「クロムよ！」
　勢いを得たティケは、再び神の御名を叫ぶ。
　腐りかけた包帯を引きずって歩くマミーが白い輝きに包まれ……。
　だがマミーは倒れなかった。光が消えると同時に、何事もなかったかのように歩みを再開する。
「ヤダなんでっ!? ──クロムっ！」
　慌てて叫び直したが、やはり結果は同じだった。
　光はあっさり弾け、マミーの歩みは止まらない。
　ティケは泣きだしたくなるのを堪えて、メイスを構えた。一度はくじけそうになった意志も、いまはなんとか持ち直している。結局のところ、生き残

るために頼れるのは自分の力だけなのだ。
「クロムのばかぁッ！」
　ティケは叫びながら、マミーに打ちかかっていった。

　ティケはいずれ、自分の未熟さがアンデッドのターンを失敗させていたのだということに気づくのだが、それはまた別の話である。

　ターン・アンデッドはプリーストとナイトだけが持つ特殊技能である。同じ名前の呪文が存在するが効果は等しく、1体のアンデッドを破壊することができる。ただ呪文は使用回数に制限があるが、上にあげたふたつのクラスはその能力を先天的に持ち、何度でも無制限に使用できるというところが異なっている。なおワンドにアンデッドターニングというものがあるが、こちらはアンデッドに恐怖を与えて逃走させるだけであり、能力や呪文とは効果が違う。
　ターンの効果が及ぶのは、目で見えているアンデッドに対してである。部屋の中にいるならば全てのアンデッドが対象となるが、1歩先までしか見えない通路では隣接したアンデッドだけが対象になる。なおテレパシー能力によって場所がわかっているアンデッドは、実際に目で見ているわけではないので効果は及ばない。同じように盲目になっている場合もターンすることはできない。
　さてターンが成功してアンデッドを破壊することができるかどうかは、キャラクターのレベルとモンスターのレベルによる。自分よりも数レベル低いアンデッドに対しては、ターンはほぼ確実に成功する。それ以上のアンデッドはターンに耐える（レジストする）ことがあり、レベルの差が開くほど成功率は下がってゆくのだ。
　しかしターンが成功した場合は経験値は手に入らず、また1回のターンで破壊できるのは1体だけであること、確実にターンできるのは自分よりも数レベル下のアンデッドであることなどを考えると、手持ちの武器で殴ってしまうほうが得策かもしれない。なお祝福された武器はアンデッドに対して命中しやすく、かつダメージも大きくなっている。貴方が祝福された武器を持っているならば、迷わずに攻撃を選ぶべきだろう。

^　#u　　Detect Trap, Untrap　罠感知、罠解除

「ったく、盗賊の真似事は性にあわねーぜっ！」

ヨシツネの絶叫は、むなしく魔窟にこだましていった。

地下12階でヨシツネは長櫃を見つけていた。

珍しいことではない。階によっては3つも4つも櫃やら宝箱やらが見つかることもある。この長櫃についていた錠は四角形の鍵が必要とされる錠であったが、彼は1つの鍵すら持ってはいなかった。そこで、いつものように蹴り開けようとしたのだが、この時にかぎってなにかを感じとった。敵意——あるいは殺気とでも呼ぶべきものを長櫃から感じ取ったのだ。

この感覚を持ち得ていたからこそ、彼はこれまで冒険者として生き抜いてくることができた。この感覚だけは無視するわけにはいかないことをヨシツネはよく心得ていた——が、彼は盗賊を生業としていたわけではない。

ヨシツネはギルドから一通りの教習は受けてはいた。が、受けていただけだ。及第をもらいはした。が、教官はヨシツネにそっと「実際に罠を見つけても解除しようとは思うなよ」と耳打ちしてくれた。

不器用なのだ、要するに。

いや、不器用という表現はヨシツネにあたらないかもしれない。彼は充分に器用であった。しかし、罠の解除という作業自体が彼の性分に似合ってないのだ。

かれこれ2刻もの間、ヨシツネは長櫃の前に座り込んで仕掛けられているであろう罠の種類を調べていた。

「……だめだっ！　分からんっ！」

ヨシツネは大の字になって床に寝転んだ。間違いなく、罠が仕掛けられているであろうことだけは理解できた。逆にいえば、2刻もかかってわかったことはそれだけ——ヨシツネの感覚が正しいことが証明されたにすぎなかった。

罠を無視して蹴りあけてしまうというのもひとつの手ではあった。確実に罠は作動するだろうが、中にあるものだけは入手できる。しかし、罠が炎を噴き出すようなものならまだしも、睡眠ガスや麻痺毒針などである場合も考

えられた。眠りながらゴブリンやオークに肉をむさぼり喰われる可能性すらありうるのだ。
　ヨシツネの脳裏にはいくつもの可能性が行き交い、それらすべてが頭の隅にあるごみ箱へ捨てられていった。
　もっとも簡単な選択が残されているのは知っていた。これだけの時間をかけたのにもかかわらず、この選択をしなければならないのが癪(しゃく)ではあったが、それ以外の手が残されていない以上、どうしようもない。
「あきらめてくか」
　うなだれながらため息をついたヨシツネは、よろよろと立ち上がった。長櫃の向こうで丸くなっていたウルシも、その気配に気付いて『やれやれ』というようにあくびをしながら立ち上がる。
　銘刀や鎧を手に入れることも大事だったが、生き抜くことがなによりも大事であることくらいはヨシツネにも分かっていた。ただ、踏ん切りをつけられずに2刻もの時間を無駄に費やしてしまった自分が情けなかった。

　その後、テレポートトラップにかかったヨシツネは、この長櫃の前にふた

たび来ることとなる。その時、偶然にも罠の解除に成功した彼が中になにもないことを知るのは、また別の話である。

ときおり、扉や長櫃の錠の部分に罠がかかったものが見つかることがある。扉に仕掛けられた罠は、扉を開けようとしたときに爆発するものがほとんどである。また、長櫃や宝箱に仕掛けられたものは毒針や睡眠ガスが仕込まれているものなど、さまざまな種類がある。

これらの罠を発見するコマンドは#uである。このコマンドを入力した後に、罠を調べるもののある方向を指示する必要がある。もし、罠を見つけることができたのなら、それを解除するかどうかが尋ねられる。ここでyを入力すると罠の解除に取り掛かるわけであるが、解除に失敗すると罠を発動させてしまうことになってしまう。

罠の解除には相応の器用さが必要とされるので気をつけなければならない。もし、Dxの値が11程度であれば、「自らの分を知る」ことが重要であることを知るだろう。ときとしてこういった罠の発動が命取りになることすらあるので注意してほしい。当然のことではあるが、罠が発動してしまえばそれ以上の罠が見つかるようなことはない。

また、床などに仕掛けられていた罠をsコマンドなどで発見することもあるだろう。これらの^であらわされている罠は解除不可能である。しかし、^コマンドで罠の種別を知ることはできる。

ときとして故意に罠に引っ掛かる必要が生じる。たとえば密室と化した魔窟でテレポートトラップを見つけることができれば、なにはともあれ飛び込んでいくことだろう。たとえ罠であろうとも、考えかたを柔軟にすることによって意外な使い道が見つかることもあるというわけだ。

「もうっ、なんにもないじゃないの」

薄暗い部屋の中央に立ち、ティケは不満気な声をもらした。

階段を降りてこの階にやってきて、これが3つ目の部屋なのだが、まったく何もないのだ。アイテムが落ちているわけでも、宝箱があるわけでもない。

いままで調べたどの部屋にも明かりがなく、そのため「何もない」ということを確認するためだけに無駄な時間が過ぎ去っていた。これでまだ、モンスターでも現れていたなら、ティケが腹を立てることもなかったろう。たいていのモンスターなら、倒せば食料になるからだ。

「ま、たまにはこーゆー平和なのもいいよね」

ティケは自分に言い聞かせるように呟き、肩からバックパックを下ろした。ずいぶんと歩き回らされたおかげで、しばらく前から空腹を感じていた。ティケは雑然と詰め込まれた荷物の中から、K・レーションという包みを取りだした。しばらく前にひとつだけ手に入れて、その場で食べずにとっておいたのだ。どんな味がするのか楽しみだった。

ティケも、迷宮の中での食料事情は決して悪くはないと思っている。ただしこれは、味を考慮に入れなければの話だ。

「あっ、いけない」

部屋の扉を開けたままにしていたことに、ティケは気づいた。以前に一度、食事に夢中になって接近してくるモンスターに気がつかなかったことがある。ティケはレーションの包みを手に持ったまま、立ち上がった。

「はや？　なにこれ？」

錆びついた蝶番を力ずくで従わせ、扉を閉めたティケは、足元の床の上に書かれた文字を見つけて首を傾げた。剣かなにかで刻みつけたのだろう。力強い男文字で、≪アシッドブロブに斬りつけるのは、よい考えとはいえない≫と書かれている。その男の名前なのだろう。≪ヨシツネ≫という署名も読み取れる。

「ヨシツネさんか……ヘンな名前」

ティケはくすくすと笑いながら、他にも落書きがないか探してみた。さほど手間もかからず、同じようなものがいくつも見つかる。ティケは食事をするのも忘れて、落書きをひとつひとつ読んでいった。
≪祭壇は呪いと祝福を見分けることができる≫
≪トラップにかかったなら、その場所を覚えておきなさい。トラップはモンスターに対しても同じように有効であるのだから。──ナスルーラ≫
≪腹がへったなら商店で盗みをしろ。そうすれば食いきれないほどのクリーム・パイが手に入るだろう。──クライン≫
ティケは目を輝かせて文字を読み続けた。これを書いた人たちもティケと同じように、見知らぬ魔窟に投げ出され、生き残るためのすべをひとつひとつ学んできたのだろう。ティケの心の底に溜まっていた孤独感が、少しだけ癒されるような気がした。
「さて、あたしはなにを書こうかなっ☆」
マジック・マーカーを手にして、ティケは考え込んでしまった。書くべきことは山ほどある。ティケがここまで生き残ることができたのは、決して偶然や幸運などではない。

くう、とティケのお腹が鳴った。
ずっと手に持ったままだったレーションの銀紙を破り、ティケは半固形の物体にかぶりついた。
「なによこれ！」
まずい。
ぼそぼそしていて、味も素っ気もない。こんなまずいものをティケは食べたことがなかった。魔窟に来てからでさえ、だ。
ティケはマーカーの蓋をむしり取って、床に勢いよく書き始めた。
≪生きるか死ぬかのセトギワでなければ、K・レーションを食べてはいけない。——ティケ≫

Eコマンドは少し特殊なコマンドである。動作としては「床に文字を書く」という単純なもので、それについては何も問題はないのだが、はたしてそれが何の役に立つのかということになると、首をひねらなければならない。書かれた文字は、それを読んでくれる者がいなければ存在の意味がない。98版のNetHackは1人でプレイするゲームであり、またキャラクターを作り直すたびに魔窟のすべてが作り直されてしまうのだ。
しかし魔窟の床には、ランダムに生成されたメッセージが存在することがある。それは有用な助言かもしれないし、またいかにも真実のように書かれた嘘かもしれない。真偽を判断するのは貴方自身である。
床に書かれた文字は時間が立てば擦り減り、やがて判別できなくなり、ついには完全に消滅する。読み取れなくなるまで、あるいは消滅までの時間は、どのように書かれたかによって異なる。指やワンドを使用して床に積もった埃の上に書く方法と、剣などの尖ったものを使用して床石に刻みつける方法の2つがある。埃に書くのは容易ではあるが、文字の上を数回通っただけで判別ができなくなってしまう。石に刻めば数倍は長持ちするが、使用した武器などが歯こぼれして劣化する危険がある。どちらの方法を用いても、文字の上を通過したりする行為は、その寿命を縮めることになるだろう。
なお未確認情報ではあるが、モンスターの神の名を刻みその上に立つことによって、ほとんどすべてのモンスターの攻撃を封じることができるらしい。

C #n　　Call, Naming 名付ける

「ちっちっち」

ヨシツネは舌を鳴らしながら、オークの肉をちらつかせた。目の前にいる野犬が唸り声をあげながら、ヨシツネの手にある肉を目で追っていた。

ヨシツネは数階上で出会った数匹のウルク-ハイとの激戦で、愛猫のフォミィを失っていた。フォミィがウルク-ハイの曲刀で両断された時、まるで彼の身体一部が失われたような気がした。

その時は、2度とこの魔窟の探索にパートナーを伴うものかと考えた。2度もあんな悲しみ、苦しみを味わおうとは思わなかった。

しかし、フォミィを失った悲しみがいやされた今、その存在がヨシツネにとって、いかに大きかったを思い知らされていたのだ。

この殺伐とした暗い魔窟の中で、フォミィだけが彼の友だった。力をあわせて戦い、食料を見つけてはともに互いを警戒しながら近づいたりもしたものである。ときにはヨシツネが店主の気を逸らせて、フォミィが店先においてあるものを盗みだすというようなことまでしたものだ。

ともあれ、フォミィはかけがえのないパートナーだった。

「あいつの代わりなんかいないさ」

ヨシツネはフォミィのことを思い出すたびに独り言ちていた。しかし、代わりではなくとも、新しいパートナーが必要なことは確かだった。心の空白を埋めてくれる、新たなパートナーが。

そんなときに、ヨシツネは1匹の野犬に出会った。恐らく、他の冒険者に先立たれ、魔窟の中で半野生化してしまったのだろう。野犬にしては、やけに艶のある黒い毛並みがそれを物語っていた。

ヨシツネは目が合った瞬間に、この犬ならパートナーになれると感じた。なぜと言い表すことはできないが、フォミィとはじめて出会ったときと同じ感覚を覚えたのだ。

かじりかけていたオークの肉をバックパックから引き出し、目の前でちらつかせてみた。唸り声をあげてはいるものの、あきらかに肉を気にしているのが分かった。

ヨシツネは肉を軽く放った。黒犬は多少迷ったが、空腹には勝てなかったのか肉を口にした。

「どうだ？ うまいか」

ヨシツネの声を気にする様子もなく、肉を食べつづけていた。黒犬は彼の存在をまったく無視しているかのようだった。

ヨシツネは肩をすくめると、部屋を出ていった。馴らすことができなかったのであれば、いつまでもそばにいることは逆に危険になりかねない。だからといって、この黒犬を手にかけるつもりにはなれなかった。となれば、彼が離れるしかない。

ノブに手をかけ、扉を開けた瞬間。

廊下の暗闇の中から数本の矢が飛んできた。ほとんどは彼のクリスタルプレートメイルで弾かれたものの、１本だけが彼のこめかみの辺りをかすめる。

「ちっ、なんてこったっ。毒矢……か？」

ヨシツネの脳裏にオークたちが使う毒矢のことが浮かんだが、すでに暗闇の中から怪物のシルエットが浮かび上がっていた。半人半馬の姿が……。

「ケンタウロス！　なんでイェンダーの魔窟なんかに!?」

ケンタウロスは本来、草原や山に住む種族である。イェンダーの魔窟が広大といえども、彼らが魔窟の中に住み着いているはずがない。

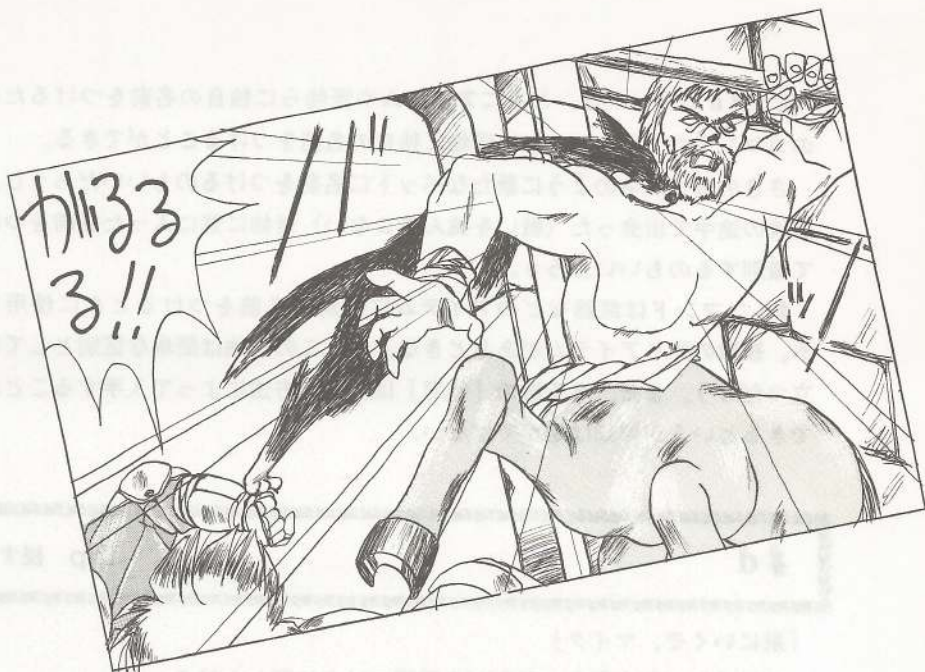
その一瞬の迷いが、ヨシツネの胴にケンタウロスの強烈な蹴りを入れる結果となった。

肺腑の中にある空気がすべて吐き出され、呼吸することすらできない。目がくらみ、意識が空を漂う。

視界の片隅にケンタウロスの蹄が見えた。しかし、ヨシツネはカタナを抜くことすらできなかった。

『これまでか！』

ヨシツネの意識が、どこかでそんな叫び声をあげた瞬間。

さきほどの黒犬がケンタウロスの肩口に牙をたてているのが見えた。頭を

振って意識をはっきりさせたヨシツネもカタナを引き抜き、一閃させる。
　ケンタウロスの赤い血飛沫が、舞った。

「ははは。……ありがとよ」
ヨシツネは苦笑いをしながら黒犬に礼を言った。頭を撫でてやるとうれしそうに尻尾を振ってくる。
「おまえにも名前がいるよな。そうだな……」
ヨシツネは黒犬を見た。その光沢のある毛色が、父の故郷にあった、あるものを思い浮かべさせた。
「よし、お前は今からウルシって名前だ。いいな、ウルシ」
「バウっ」
　黒犬──ウルシは一声吠えると、ヨシツネを追っていった。

Cと#nコマンドは、ともにアイテムや怪物らに独自の名前をつけるためのコマンドだ。Cコマンドは怪物に独自の名前をつけることができる。

さきのヨシツネのように新たなペットに名前をつけるのもいいだろうし、冒険の途中で出会った（戦いを挑んでこない）怪物に気に入った名前をつけて識別するのもいいだろう。

#nコマンドは武器などのアイテムに特別に名前をつけるときに使用する。複数の同じアイテムがあるときなどに、この方法は簡単な区別として役立つだろう。また、ある種の『銘刀』は、この方法によって入手することができるというが詳細は定かではない。

#d　　Dip　浸す

「泉にいくぞ、マイク」

クラインがため息をつきながら愛猫マイクに話しかける。

マイクはあまり感心がないのか主人であるクラインを一瞥しただけで、あとはざらついた舌で熱心に毛づくろいをはじめた。マイクの足元には食べ終えたばかりのドワーフの骨が散らばっている。

「ふん、ちょっと腹がふくれるとこれだ」

愛想がつきたといった表情で、クラインは魔窟の小部屋の端にわきでている泉に近寄った。暗い青をたたえた泉は、ときおりゴボゴボと小さな泡音をたてている。

クラインが右手に持っている剣に目をおとす。

いつもは陽気な彼を憂鬱にしている原因がそこにあった。上の階の魔窟を歩いているときに拾った剣なのだが、それをよく調べもせずに装備してみたのがまずかった。剣に凶悪な呪いがかかっていたのだ。いくら投げ捨てようと試みても剣は手にくっついてはなれず、まるで右手の一部と化したかのようだった。

「呪いをとく巻き物は持っていないし……。どうすりゃいいんだ」

そう独り言をつぶやいたとき、ふと、アルベナの言葉が頭に浮かんだ。

「クライン、明日魔窟に降りてくおまえに一ついいことを教えてやるよ」

巨漢の大男との飲みくらべで大金をせしめたアルベナは上機嫌で話しはじめた。
「魔窟で探索を続けるのは難しいけれど、けっこう厄介なのがアイテムにかかっている呪いだね。こいつをとくには解呪の巻き物を読むのがてっとり早いんだけど、ほかにもいろいろ方法があるのさ」
「へぇ、どんなやり方だい」
酒場から二人がかりでつれだされようとしている酔いつぶれたバーバリアンを横目でみながらクラインがたずねた。
「魔窟にある泉にアイテムを浸してみるのさ。運がよけりゃ呪いがとかれる」
「運が悪かったらどうなるんだい」
「こんなふうになることもあるってことさ」
そう言ってアルベナが服の胸元を引き下げると、右肩から白い胸の谷間にかけて三本のいびつな爪痕がのぞいた。
「ウォーターデーモンのかぎ爪にやられた傷だよ」
胸元の傷を指で軽くなぞると、アルベナは唇にうすく笑みをうかべた。
ナァ——ゴ。
聞き慣れた鳴き声にクラインがふりかえると、マイクがすぐ後ろにひかえていた。
「よし、そこで待ち伏せてろよ。何がでてくるかわかんねぇからな」
マイクに声をかけ、クラインはゆっくりとした動作で慎重に剣を泉にひたした。剣の刃が泉にすべてもぐると、突然何者かが泉の奥底からあらわれた。
水面から出てきたのは美しい女だった。青白い少女を思わす裸体からは絶えず水滴がすべりおち、足元までとどく髪は青い燐光をはなっている。
(やべぇ！　ウォーターニンフだ)
胸の内で叫ぶと、クラインは急いで逃げ出そうとした。だが手足が動かない。ニンフの美しさに魅了され体がいうことをきかないのだ。人間嫌いのマイクさえもニンフの足元に頬をすりよせている。
しばらくたってからクラインが正気をとりもどすとニンフの姿は消えていた。

「くそっ、やられたぜ」
　持ち物を調べてみると、案の定いくつかのアイテムが消えていた。唯一の防具だったレザーアーマーさえもぬすまれている。
　だがその時、クラインは何やら右手が軽いのに気がついた。つづいてクラインの口から笑い声がもれる。
「ま、これもいい経験か……」
　クラインが右の掌に視線をおとす。
　どうやら、ニンフは悩み種の呪われた剣までも盗んでいってくれたようだった。

物を浸すコマンド#dは二通りの使い方がある。アイテムをポーションに浸す方法と泉に浸す方法だ。
　ポーションにアイテムを浸すのはあまり意味がない。特にポーション同士を混ぜるのはほとんどの場合ポーションを蒸発させたり、水にかえてしまったりする。ただ有用な使い方もあり、聖水などはアイテムをひたすだけで祝福を与えることができるし、毒は弓矢などをひたして強力な毒矢をつくりだすことがきるのだ。

アイテムを泉に浸す場合にはいろいろな効果があらわれる。怪物が出現する場合もあれば呪いや祝福を受ける場合があり、実にさまざまだ。プレイヤーのキャラクターが低レベルである場合、単に祝福を受けたいがため泉にアイテムをつけるのはだいぶ無謀な行為かもしれない。よほど必要にせまられたときか困ったとき以外には浸さないほうが賢明だろう。また噂によればとある剣を泉に浸した場合、伝説の聖剣エクスカリバーを得ることができるかもしれないという。

^t　Teleport　テレポート

ヨシツネの意識はさきほどからぼんやりした感覚に支配されていた。
「……気分悪いなぁ」
と、廊下を歩くわずか十数歩の間に5回も繰り返すほどに調子がおかしかったのだ。身体のどこがおかしいとか、なにかが痛むというわけでもないのだが、どうしても調子が悪いことだけは否めなかった。
「やっぱり、あの缶詰がまずかったかな……」
このところ、食べられそうな怪物を倒していなかったヨシツネは、長櫃の中に入っていた缶詰を、ろくに中身を確かめずに食べてしまった。
それからである。微熱を出したような感覚に浮かされるようになったのは。手足は浮いたような感触に支配され、頭は霞がかかったかのようにはっきりしなかった。
「毒が入っていたようには――」
思えなかった。そう独り言ちようとしたときに、ヨシツネは身体が浮かぶ感覚に襲われた。眩暈とも異なった感覚だった。身体の内側からなにかが浮き出してきて、そのなにかに身体が引きつけられるような感覚に……。
次の瞬間、ヨシツネは周囲の様子がすっかり異なっていることに気がついた。ついさっきまで歩いていた廊下ではなく、どこかの大広間にやってきたのだ。おまけに目の前に数匹のキラービーの姿まで見えていた。
「なっ、テレポートトラップ!?」

一瞬、驚きこそしたものの、ヨシツネも叩き上げの戦士である。次の瞬間にはカタナを抜き、居合いの一閃でキラービーの胴を真二つに叩き斬っていた。
「次！」
切り捨てた蜂の横にいた蜂を斬ろうと、カタナを振りかざした瞬間、ふたたびあの感覚が襲ってきた。
「？」
次の瞬間、ヨシツネは数千枚もの金貨に囲まれていた。
「ここは……噂に聞いてたコロエサス(croesus)の金庫？」
イェンダーの魔窟には、いくつかの金庫が隠されているという噂があった。街の資産家であるコロエサスは、盗難をさけるためにほとんどのものが手出しをすることができないはずの、この魔窟に金庫をつくり、その財産のほとんどを隠しているらしいという噂が。ヨシツネは、まさにその中にいたのだ。その幾つかをバックパックに収めたものの、とてもすべてが入りそうにはなかった。
「はは、あるとこにはあるもんだな。しかし、どんな悪事を重ねたら、こ

んなに金が貯まるのかね？」

ヨシツネは軽口を叩いたが、すぐにそんなことを言ってはいられない事態であることに気がついた。狭い金庫室には扉らしいものが見当たらなかったのだ。うずたかく積み上げられた金貨だけが、うなるようにして存在している。

ヨシツネは懸命に隠し扉を探したものの、どの壁も単なる壁にしか見えなかった。半刻ほどが過ぎようとしても、扉は現れそうにもなかった。

「冗談じゃないぞ！　こんなところに閉じ込められてたまるか！」

そう叫びながら、ヨシツネは思い切り壁を叩いた。拳に痛みが走るが、ヨシツネはそれを気にするでもなく、壁を叩きつづけた。怪物に倒されるのならともかく、こんな小部屋に閉じ込められたままで死んでいくのは彼の本望からはるかに遠い。

と、そのとき。壁が開き、男が顔を出した。

「ん？　見知らぬ顔だな、いったい誰だ！」

ヨシツネが顔を上げた瞬間、男は声を荒げた。

「サムライのヨシツネと申しますが……」

「ヨシツネ？　初耳だな。誰の許しを得てこの金庫に入ったんだ？　すべての金貨を床に捨てて、私についてくるがいい。そうすればここから出してやる」

ヨシツネに異存があるはずもなかった。彼が以前から持っていた金貨もあるにはあったが、このようなところで朽ち果てることに比べれば安価であるに違いない。

しかし、バックパックから財布を出そうとした瞬間。ヨシツネは例の感覚が身体の奥から沸き上がってくることに気がついた。

ヨシツネの眼前にキラービーの頭があった。そして、どこからか怒号が響いてくる。

「賊だ！　テレポート能力を持っているぞ！」

ヨシツネはキラービーに太刀を浴びせながら、その声を聞いていた。

どうやら件（くだん）の缶詰にはテレポート能力を持っていた怪物の肉が入っていたらしい。その能力がヨシツネの身に移ったのだ。

「こんな自分でコントロールできない能力なんざ願い下げだ！」
と叫びたかったものの、あえて自重した。彼を探しているコロエサスのガードマンは屈強の戦士だという噂を覚えていたからである。

テレポートができる生物を食べたり、ある指輪を手にすることによってテレポートの能力が手に入る。テレポートをするには CTRL キーを押しながら、t を押せばいい。ただし、テレポート能力を持っているだけでは望みの場所にテレポートすることは叶わない。テレポート能力をコントロールする能力は、また別の方法によって手に入るのだ。また、熟練の魔術師はテレポートをコントロールすることができるようになるようである。

しかし、自分の意志ではテレポートできないこともままある上に、望んでもいないというのに唐突にテレポート能力が発動してしまうこともある。突発テレポートが買い物をしている最中に起きたら、まさに悲劇である（喜劇でもあるが）。

だが、戦闘によって消耗したときに逃走する代わりにテレポートを行ったり、移動力の節約としてテレポートできるようになれば、魔窟を縦横無尽に駆け回ることができるようになる。この利点は捨てがたいものがあるのだ。

このように便利なテレポート能力であるが、最大の弱点がひとつだけある。テレポートは非常に体力を消耗するのだ。満腹であっても、テレポートを数度繰り返しただけで空腹になってしまうほどである。この点にだけは気をつけてほしい。

#s　Sit 座る

魔窟の中には錆びた鉄を思わす血臭が満ちていた。

累々と横たわるゴブリンやオークの屍の中にクラインが立っている。

荒い息をはきながら、クラインはショートソードを鞘におさめた。クラインの鎧は返り血を浴びて深紅にそまっている。

「奇妙な部屋だな、マイク」

クラインがマイクを見ずに声をかける。マイクはクラインなどにはかまわず、ただひたすらに自分の胃袋をみたすことに専念していた。
「こんなにゴブリンやオークが集まっている部屋は初めてだ。すごいお宝でもあるのかもしれないな」
ニヤニヤと笑いつつ、クラインは戦いの合間に目をつけておいた長櫃へと近寄った。
長櫃には頑丈そうな錠前がとりつけられている。
「ふん。なんとかいけそうだな」
錠前をいろんな角度で調べながらクラインが独り言をつぶやく。荷物を入れてあるサックからロック・ピックを取り出すと慎重に鍵穴へとさしこんだ。
しばらく手間取っていたが、最後にクラインの器用な指先がロック・ピックをゆっくり右に回転させると錠のはずれる微かな音が聞こえた。
そっと櫃の中身をのぞいたクラインの口から落胆の声がもれる。
罠がしかけられているかどうかまで確かめた上で櫃を開いたのだが、中には見慣れた猛毒のポーションが1本だけ転がっていた。
「クソッ！　さんざ苦労してこいつだけかよ」
ポーションをサックにつめこむとクラインは魔窟の床に座りこんだ。
岩肌の冷たさが心地好い。
ふと、クラインはマイクの姿がみえないことに気がついた。どこへいったのかと左右をみまわすと視界の隅で何者かが動く気配がした。右手の方向だ。距離が近い。
動いていたのはホブゴブリンだった。
何かに背を預ける形で倒れているホブゴブリンの体が微かに揺れている。
（確かに倒したはずだが……）
剣を構えなおしながらクラインが考えていると、ホブゴブリンの影から魔窟の中で唯一の友人があらわれた。
「おまえの仕業か、マイク」
マイクはクラインを見ようともせず、ただひたすらにホブゴブリンを食べ続けている。鋭さを増した牙をホブゴブリンの腕にうちこみ、マイクが首を左右にふった。ホブゴブリンの死体が地べたに倒れこむと、その背中を預

けていた物が姿をあらわした。
　それは凝った作りの玉座だった。
　玉座には細やかな細工がほどこされており、その優美な曲線は名工のドワーフの手によるものかとさえ思われるほどだった。まだ経験したことのない新しい罠ではないかと考えたクラインは、玉座に何かしかけられてないか丹念に調べてまわった。
「何にもないのか。つまんねぇな」
　魔宮を探索するにつれ次第に増えてきた独り言を口にしつつ、クラインが玉座に勢いよく腰をおろす。
「……！」
　クラインが一息ついていると、魔窟の中に何者かの声が響きわたった。
「ん。なんだ、『召喚』とか何とかいっていたが……」
　言葉を続けようとしたクラインの口が急に閉じられた。
　魔窟の広い空間を漆黒の霧が埋めつくしだしたのだ。
　ひろがった闇は、生命を持っているかの如くうごめき、凝縮され、忌まわしい怪物たちの像を結びはじめた。
　やがて闇が消え去ると、部屋の中には一瞬には数えられないほどの怪物

と、彼らの獣じみた叫びに満たされた。
「やれやれ、まいったぜ。今度はアンデッドのトロールまでいやがる」
　立ち上がり、まだ血糊で濡れている剣をクラインが抜き放った。
「さぁてと……いくぜ、マイク！」
　雄叫びをあげながらクラインが怪物の集団に向かって走り出していく。
　マイクの方はというと、相変わらずのんびりと食事にいそしんでいた。

　ネットハックをプレイ中、玉座に座りたい場合には#sコマンドを用いる。
　玉座に座った場合すぐには何も起こらないかもしれないが、何度かくりかえすうちに色々な効果があらわれるだろう。それは必ずしも冒険者にとって好ましい効果ばかりではなく、時として災厄にみまわれることが多々ある。たとえばあるときは怪物が出現したり、またあるときは持ち金がすべてなくなってしまったりと実に様々だ。
　それでもなお、玉座には座ってみる価値がある。なぜなら冒険者にとっては何よりうれしい望みのアイテムを得ることのできるウィシュ（wish）の効果があるのだ。
　もしあなたが玉座をみつけたならば、最悪の場合を想定していろいろ準備をしたうえで座るのがいいだろう。ただ、残念なことに玉座は何度か座っているうちに消えてしまうので、いつまでも座り続けることはできない。

#j　　Jump　ジャンプ

　不思議そうな顔をしてマイクは主人であるクラインを見つめていた。
　クラインはまるでマイクの体についている蚤のように嬉々として飛び跳ねている。
「マ、マイク。こいつはいいぞ。おっ、ととと」
　あやうくマイクにぶつかりそうになったクラインが慌てて立ち止まる。
　フギャ！
　長い自慢の尻尾をクラインに踏まれ、マイクが悲痛な叫びをあげる。
「悪い悪い」

あやまるクラインにマイクが恨みったらしい鳴き声をかえす。
「悪かったって言ってるだろう。それよりこいつは面白いぞ、マイク。このジャンピングブーツを使えばおまえより速く移動することだってできそうだ」
満足げなクラインに顔をそむけると、マイクは部屋のすみへと移動した。どうやら今はこのそそっかしい主人から離れていた方がいいと賢明な判断をくだしたようだった。
部屋の扉ちかくまできたマイクがふりかえると、クラインはまだ飽きずにジャンピングブーツをはいて飛び跳ねていた。マイクは近くに何か遊べそうな物でもないかと周囲を探してみたが、腐ったジャッカルの死体があるぐらいで興味をわきたてられる物は何もなかった。
その時、周囲を見回すマイクの鼻に、なにやら獣臭めいたにおいが感じられた。
振り返ろうとしたマイクの目の前に巨大な足がふりおろされる。
フギャアァァー！
敵からすばやく身をかわしたのはよかったが、ついさっき踏まれたばかり尻尾を再び踏まれ、マイクが絶叫をあげた。
「どうした。マイク」
マイクへ視線を向けると、必死になってクラインの方へ駆けてくるマイクが見えた。
その後ろに巨大な影があった。
「オ、オーガだ！」
せまりくるオーガの姿をみて、思わずクラインが一歩あとずさる。
すると、いきなりクラインの足元の地面が崩れ落ちた。深い穴の中にクラインの体が落ちていく。
痛みに顔をしかめながらクラインが上をみると、落とし穴の縁でマイクが心配そうにのぞきこんでいた。
「くそっ。こんな時に罠か……まてよ、今こいつを使えば……」
オーガの地響きを思わせる足音が近づいたとき、クラインはありったけの力を両足にこめて地面をけった。宙に浮いたクラインの体は落とし穴を飛び越え、マイクの目前に転がりでた。ついで、大きな物音が魔窟に響きわた

る。
「ふぅ、助かったぜ」
荒い息をはきながらクラインが落とし穴をみる。
罠に捕まったオーガがそこにいた。オーガは尖った乱杭歯をむき出しにして、怒りの雄叫びをあげている。
「さてと。マイク、いま餌を作ってやるからな」
マイクがうれしそうに鳴き声をかえす。
クラインは武器を弓にもちかえると、毒をしみこませた矢をオーガめがけて放った。

もしもあなたがジャンプできる状態なら#jコマンドを使って、キャラクターをジャンプさせることが出来る。
ジャンプすることによって、あなたは怪物から容易に逃げ出せるようになるだろうし、またある種の罠からも脱出できるようになるだろう。だがジャンピングブーツをはいてジャンプする場合において、あまりにも多くのアイテムを持っているとその重さのためジャンプができなくなってしまうで注意してほしい。

m　　Monster's ability　怪物の能力使用

　地を揺るがす振動が魔窟を震わせている。
　暗い紅の鱗に包まれた赤き竜、レッドドラゴンがイェンダーの魔窟を歩いているのだった。
　奇妙なことに、ドラゴンの後ろにはマイクの姿があった。小型の豹ほどにも成長したマイクはしなやかな足取りでドラゴンに従って歩いている。
「マイク……」
　鋭い牙のたちならぶドラゴンの口から声がもれる。
　発声器官が違いのためかドラゴンの声は異様にしわがれてはいたが、それは間違いなくクラインの声だった。
「怪物に変化する指輪があるとは聞いていたが……それがこいつだったとはなぁ」
　そう言ってクラインが両腕の尖った爪の先にはめている金と銀の指輪に目をおとす。
　薄闇の中、不思議な魔力を持った二つの指輪がきらめいている。
　フゥッ――！
　突然、マイクが敵を威嚇する時の鳴き声をあげた。
　クラインが長い首をおり曲げて前方をみすえると、一体の怪物が見えた。
　怪物だ。
　人型をした怪物の巨体の上には、醜悪な牛の頭部が生えていた。いびつに折れ曲がった角の下、怪物の深紅の瞳がクラインを凝視している。
（ミノタウロスだ！）
　クラインが胸の内で声をあげる。
　ミノタウロスがクラインをめがけて突進してきた。強靭そうな太い肉の束が、ミノタウロスの赤銅色をした肌のしたでうねっている。
（いつもだったら逃げ出すところだが……今は違うぜ！）
　牙の噛み合わさった口を開くと、クラインの口腔からミノタウロスめがけて紅蓮の炎がほとばしった。
　一瞬、あたりが強烈な光に満たされる。

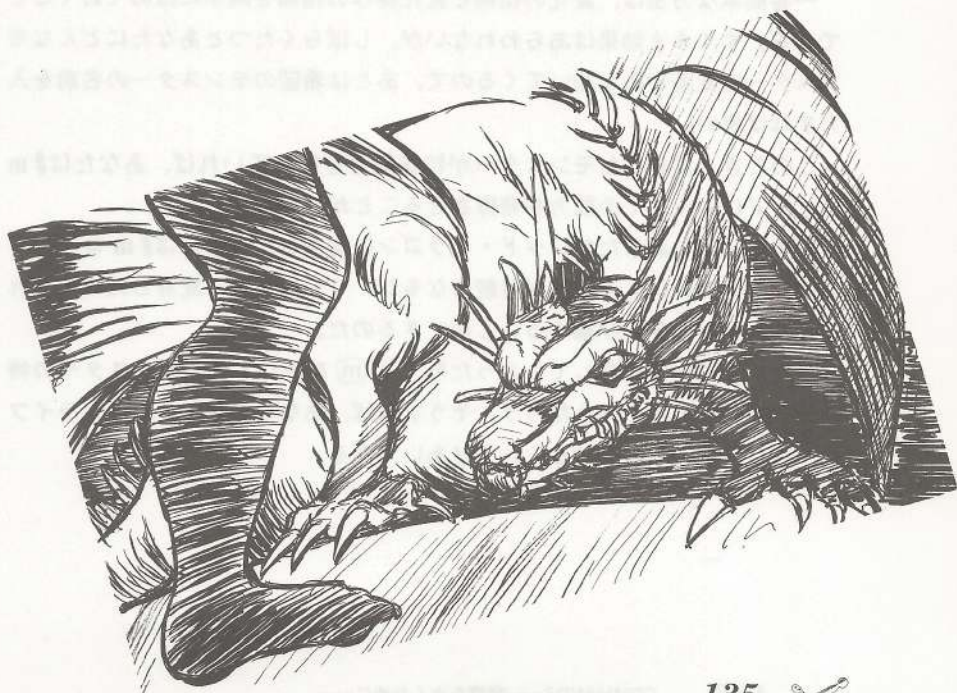
薄く細めたクラインのアーモンド型の瞳に、炎をものともせず近寄ってくるミノタウロスが映った。左半身が黒焦げになっているにもかかわらず、ミノタウロスは歩調をゆるめる気配すらみせない。

クラインは炎のブレスによる攻撃をやめると、ミノタウロスに鋭い牙で嚙みつこうとした。頭部をかばうために伸ばしたミノタウロスの左腕にクラインが牙をつきたてる。クラインが首を左右にふると、左腕が異音を発して肩口からもぎとられる。

鮮血を飛び散らすミノタウロスをみてクラインが勝利を確信した瞬間、クラインの左胸で激痛がはねた。見るとミノタウロスの右腕の一撃が、クラインの固い鱗をつらぬいて左胸に深々とつきささっていた。

「グァアァァ――――！」

ドラゴンの悲痛な咆哮が空気を震せる。

ミノタウロスはなおも右腕をクラインの胸に埋没させると、その巨大な心臓を握り潰しにかかった。

薄れいく意識のなか、死を覚悟したクラインの体に急激な変化が起こった。ドラゴンの体の輪郭がぼやけていくとともに、巨大な肢体が徐々に縮んでいくのだ。

「あれ？」

気がついてみると、クラインは見慣れた自分の体にもどっていた。左胸も調べてみたが別に傷を負った様子はない。

視線をあげると、ミノタウロスがまわりを見回していた。どうやら、今まで戦っていたドラゴンがどこへいったのかと探しているようだ。

ふと、視線を下に向けたミノタウロスがクラインを見つけた。一瞬の沈黙のあと、うなり声とともに焼けただれた口から牙がむき出される。

「マ、マイク……逃げるぞォ！」

そう叫ぶなり、クラインはマイクを連れて逃げ出した。

もしもあなたが人間型のキャラクターでの魔窟探索にあきたら、魔窟に住まうモンスターに変身してプレイするのも一興かもしれない。

一番簡単な方法は、変化の指輪と変化操作の指輪を両手にはめておくことである。すぐさま効果はあらわれないが、しばらくたつとあなたにどんなモンスターに変身するか聞いてくるので、あとは希望のモンスターの名前を入力すれば良い。

このとき、変身したモンスターが特殊能力を持っていれば、あなたは#mコマンドによってその能力を発揮させることができる。

例えば、もしあなたがレッド・ドラゴンに変身した場合には#mコマンドを押すことで炎による攻撃が可能になるし、ワーウルフに変身したのであれば仲間の狼たちを呼び集めることができるのだ。

ともかく怪物に変身してしまったら、#mを押してそのモンスターの特殊能力を調べておくべきだろう。そうすれば、あなたのネットハックライフが一段と快適なものになることうけあいである。

#w　　Wipe　顔を拭う

「いったい、どうなってんだ！」
　クラインは魔窟の中を走っていた。
　彼とマイクの体には白いクリームとくずれたパイ皮が大量にくっついている。
　部屋の扉にたどりつき、扉をあけようとすると鍵がかかっていった。いそいでロックピックをとりだすとクラインは鍵をはずしにかかった。
　クラインが入ってきた背後の扉から、奇妙な服をつけた男たちが走りだしてきた。男たちはクラインを見つけるやいなや、手に持っているクリームパイを投げつけはじめた。一つのパイが振り向きかけたクラインの顔を直撃する。
「むっ」
　クラインが顔にべったりとくっついたクリームを右手でふきとる。マイクは顔を左右に激しく振って、パイをはねとばしている。
（やっぱりあれがまずかったのか？）
　扉を開きながらクラインがつぶやく。
　――この奇妙な逃走の発端は、とある店での出来事が始まりだった。
「いらっしゃい、クライン！　トムの巻き物店によくきてくれた」
　魔窟を探索していたクラインが、いつものように部屋に通じる扉をあけると陽気な声が出迎えた。
　驚くクラインの正面に立っていたのは、背が低くかなり高齢とみえる老人だった。体にまとった黒いローブの裾から、皺に覆われた顔と枯れ枝を連想させるやせた両腕がのぞいている。
　静止した笑みをみせる老人の後ろには、無数の巻き物が無造作に地べたの上にならべられていた。クラインはおそるおそる店内に入ると、足元におかれている巻き物の一つを手にとってみた。老人がすぐさま手にした巻き物の値段を教えてくれる。
「高いなぁ。いったい何の巻き物なんだ？」
　クラインは巻き物をひろげると、意味不明の言葉をなぞってつぶやきはじ

めた。
「い、いかん。それは……」
　老人の慌てる声を耳にするのと同時に周囲の風景がぼやけはじめた。クラインが不思議に思った数瞬後には、店とは別の場所へとテレポートしていた。
「ふぅ。やれやれ、マイクに手綱をつけといてよかったぜ」
　マイクは目をしばたきつつ、キョロキョロあたりを見回している。
　ビィィィ──ビィィィ──。
　突然魔窟の中に警報がなり響いた。
「この音はなんだ？」
　騒音に顔をしかめながらクラインがつぶやく。
　暗い部屋の中、どこかで扉の開く音がした。
　そして……立ち尽くすクラインの横顔に最初のクリームパイが当たったのだった。
（このままじゃ人間クリームパイになっちまうぜ）
　今ではクラインの体には隙間なくクリームパイがくっつき、さながらクリ

ームをまとうミイラといった様相を呈していた。

クラインとマイクの後ろには、相変わらず奇妙な服を着けた者たちが追いかけてきている。追い詰められたクラインが次々に扉を開けていくと、急に小さな影がクラインの前をさえぎった。

「さあ、金を払わないのかね？　それともクリームパイをもっと食べたいのかな」

黒いローブをつけた巻き物屋の主人だった。老人の顔から愛想のよい笑みは消え、その口からもれたのは乾いた冷たい声だった。

どうやら逃げ回るうちに巻き物屋にもどってきてしまったようだった。

老人の背後にはクリームパイとゴム・ホースを構えている男たちがクラインの返答を待っていた。

「わかったわかった」

ため息をつきつつ、クラインが巻き物の代金を老人に支払う。

クラインが金をだすと、老人を残して男たちの姿が一瞬のうちに消えさった。

「何だったんだ……いったい……」

力なくささやくクラインの前で、巻物屋の主人は金を計算しはじめた。

クラインの隣にいるマイクは、顔についたクリームをうまそうになめとっていた。

顔をぬぐうには#wコマンドを用いる。

普段は#wコマンドを使うと顔の汚れが落ちるだけなのだが、クリームパイなどで目が見えなくなったときなどに使えば、盲目（blind）の状態から抜けだすことが出来る。

この#wコマンドは使用する機会があまりないかもしれないが、魔窟の中ではどんな状況に陥るのかわからないので覚えておくのにこしたことはないだろう。

#r　Rub こする

盗賊ギルドの中枢が権勢を誇る悪徳の都バルス。
その中でも治安の劣悪さのため、ほとんど無法地区と化しているザルドス通りの一角に黄金の角笛亭という酒場があった。
ギルドでの修行の帰り路、クラインが一杯酒を飲んでからねぐらへ帰ろうと酒場の扉をあけてみると、その日はめずらしく店が混んでいた。適当にあいている席にもぐりこみ、まずい酒を飲んでいると新しい客がクラインの隣の席に座った。
「ケケケ。こりゃまためずらしい客がきたもんだわい」
酒場『黄金の角笛亭』の主人でもある魔術師くずれのグロスが下卑た声をあげた。グロスの笑い声にあわせて、肥え太った彼の体の肉が上下にゆれる。
なみなみとつがれたエールのカップをおき、クラインが隣に視線をはしらせてみると、旅装束の女が薄汚れた革製のマントを脱いでいるところだった。フードの下から、女の見事な金髪が流れ落ちる。
「久しぶりだね、グロス」
女がグロスに声をかける。
「まったくだ。まぁとにかく一杯やってきな」
グロスがめったには使わない銀のグラスに酒をついだ。さしだされた琥珀色の酒を一息に飲み乾すと、女は濡れた唇を左手でぬぐいながら笑みをうかべた。
グロスと女はしばらく言葉をかわしていたが、やがて新しい客が入ってくるとグロスは名残り惜しげに注文をとりにいった。女は重い酒壺を右手にとると、二杯めの酒をつぎはじめる。
クラインが女の姿に見とれていると、店の入り口近くのテーブルで激しい物音がした。何事かと振り返ったクラインの視界に木製の椅子が飛んでくるのがうつった。椅子は隣の女にむかって飛んできている。クラインは瞬時に左腕を伸ばすと、空中で椅子をつかみとった。
クラインがほっとしながら椅子の飛んできた方向をみると、2人の男女が

武器を持って対峙していた。一人は常連の客で酔いどれ僧侶と呼ばれているレジオス。いま一人は北方系の整った顔立ちをしたワルキューレだった。
「たとえ女であろうと、我が神を侮辱する者はゆるさん！」レジオスが酒で少しばかり鼻にかかった声をはりあげる。
「また始まったか。酔うといつもこれだ」
　クラインが小さく独り言をつぶやく。
「おいクライン。レジーとはガキの頃からの知り合いだろうが、何とかしてくれ。相手はワルキューレの〈狂戦士〉レイラだぞ」
　慌てて戻ってきたグロスにクラインは顔をしかめてみせた。
「何とかしろったってなぁ。あいつは酒が入ると……」
　２人が言葉をかわす間にも、レジオスとレイラの剣は二度三度と刃を交え、小さな火花を飛ばした。レジオスとレイラの周囲に集まった客たちは、２人を止めるどころか、２人のうちどちらが勝つかを賭け始めた。互いに金を賭けた相手へと、声援とも罵倒ともとれる声をかけあっている。
「グロス、こいつを使いな」
　女が投げつけた古めかしいランプをグロスが受けとめる。
「おぉ、マジックランプか！」
「そのかわり今までのツケはチャラだよ」
　グロスはニヤリと笑ってうなずくと、手にしたランプを軽くこすりはじめた。すると、暗灰色の煙がランプからたちのぼりはじめた。煙は広がり、やがて一体の大男の姿を形作った。
「……我ガ主ヨ。ドウゾ御命令ヲ」
　地の底から響いてくるような声が大男の口からもれる。
「ジンよ、あそこで騒いでいる２人を店から放り出してくれ」
「御意ノママニ」
　ジンは無造作にレジオスとレイラに近づいていくと、２人の襟首を太い両腕でつかみあげた。暴れだす２人をものともせず、ジンは開け放たれた入り口の扉へ向かって投げ飛ばした。
「さっきの礼だよ」
　女がそう言ってクラインのカップに酒をついだ。
「あんた名前はなんていうんだ。おれはクライン」

「アルベナ……皆はそう呼んでいる」

クラインとアルベナは目の前あたりに酒をかかげると、2人同時に飲み干した。

あなたが魔窟を探索中にランプを見つけたならば、まずaコマンドを使って明かりが灯るかどうか調べてみるべきだろう。暗闇の部屋が明るくなればただのランプだが、もし何も起こらなかった場合はほとんどの場合マジックランプであることが多い。

運よくマジックランプを手にしたら、#rコマンドをつかってランプをこすってみてほしい。ほとんどの場合、何度かこするうちにジンが出てきてくれるだろう。

ただ、マジックランプは祝福や呪いがかかっている場合によっていろいろと効果がちがってくるので気をつけて欲しい。

#v　バージョン

#vコマンドにより現在プレイ中のネットハックのバージョンを知ることができる。

@　ピックアップ ON/OFF

ネットハックをプレイ中あなたが@キーを押せば、魔宮に落ちているアイテムの上を通るだけで拾うことができるようになる。（これがピックアップ ON の状態）

そして、もう一度@キーを押せばピックアップ OFF の状態となりアイテムの上を通っても,キーを押さないかぎり拾えなくなる。つまり、@キーを押すたびにピックアップの ON・OFF が順繰りにきりかわっていくのだ。

ピックアップ ON の状態は確かに便利かもしれないが、アイテムの中には拾うだけで災厄をもたらしたりする物もあるので、初心者にはあまりすすめられない。

$　金

$コマンドによってあなたの現在もっているお金の金額を知ることが出来る。もっとも金額はプレイ中の画面に表示されているので、$コマンドを使用することはあまりないだろう。

¥　識別済みアイテム一覧

¥を入力することによって、今までに発見したアイテムの一覧を見ることができる。これはiコマンドとは異なり、使ったり読んでしまったものや、捨ててしまったものも見ることができる。これを見ることによって、まだ詳細が不明なアイテムがなにであるかを推測できることもあるので、たまには使ってみることをお勧めする。

Amulets 魔除け

ようこそ、ウェルディアンの装飾品の店に。ここにあるのはアミュレットです。ただし、お客様が求めてやまないイェンダーのアミュレットは扱っておりません。あのアミュレットは遙かなる深層においてイェンダー様だけが持っているものですから……。それ以外のアミュレットでしたら、こちらでお求めになってください。いろいろなアミュレットが揃っております。

amulet of change　転換の魔除け

この魔除けを身につけた瞬間、装着した者の性別が逆転する。それ以外の効果はなにもない。

amulet of esp　ESPの魔除け

テレパシーの能力が手に入る魔除けである。目隠しを使ったときに、この魔除けの威力を知ることができるようになるだろう。

amulet of life saving　復活の魔除け

ヒットポイントが0になり、死んでしまっても、このアミュレットを装着していると復活が可能となる。ただし、どうしても救われない場合もある。

amulet of reflection　反射の魔除け

この魔除けは、光線系の呪文や杓杖の力を反射する。ある意味では最高に価値のあるアミュレットであるといえるかもしれない。

amulet of restful sleep　安眠の魔除け

　このアミュレットは装着してもなかなか効果が現れようとはしない。しかし、長い空白の時間の後、唐突に装着者を眠りに誘うという。

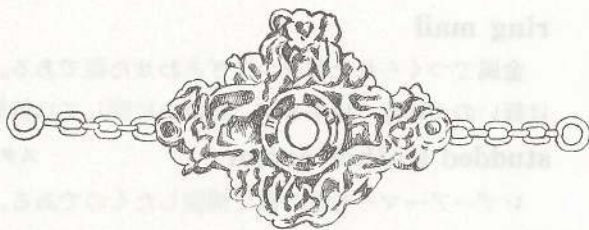
amulet of strangulation　窒息の魔除け

　この魔除けを装着すると、喉に張りついて装着者の息の根を止めようとする。多くの場合、呪われているので命取りになるだろう。

amulet versus poison　耐毒の魔除け

　この魔除けを装着すると毒に対して耐性ができる。蜂や蠍の毒針で刺されても、まったくの健康体でいられるわけである。

Amulet of Yendor　イェンダーの魔除け

　装着者になんら益を与えないだけでなく、所持するだけでフロアを上下するテレポートを防ぎ、呪文を唱えるためのエネルギーを増加させるという。イェンダーの魔窟の最深層においてのみ、入手することができるらしい。また、イェンダーの魔除けの偽物も存在するという。

Armors　防具

　ん？　ああ、いらっしゃい。ここはマキシスの鎧の店だよ。ほら、ヘルメットも鎧も品揃えだけは充分でしょ。まぁ、中には呪われているものもあるかもしれないけどね。だけども、祝福を受けているものや、魔法をかけられているものもあるかもしれないよ。ボクには魔法のことはよくわからないんだけどね。でも、鎧の形式だけは分かっているよ。

ほら、ここにカタログがあるから、うちの品と見比べておくれよ。予算と要求の間で折り合いをつけてくれれば、最高の品が見つかるはずさ。

ARMORS 鎧

胴につける鎧だよ。本来はヘルメットや籠手も含んでいる鎧が多いんだけども、うちではそういう扱いにはなってないんだ、ごめんね。

leather armor
レザーアーマー　AC-2

獣皮をなめして堅くした革から造られた、いわゆる革鎧である。音を立てない、非常に軽いなどの利点があるものの、防御力に関してはまったく頼りにはならない。ただし、酸や錆に侵されないという利点もある。

orcish ring mail
オーキッシュ　リングメイル　AC-2

オークたちが好んで使う粗悪なリングメイルである。

ring mail
リングメイル　AC-3

金属でつくられた環をつなぎあわせた鎧である。金属でできているわりには軽いのが利点ではあるが、防御力に関しては特筆するべき部分はない。

studded leather armor
スタデッドレザーアーマー　AC-3

レザーアーマーを鉄の鋲で補強したものである。このために防御力はやや向上しているが、基本的に皮鎧であることは変わらない。

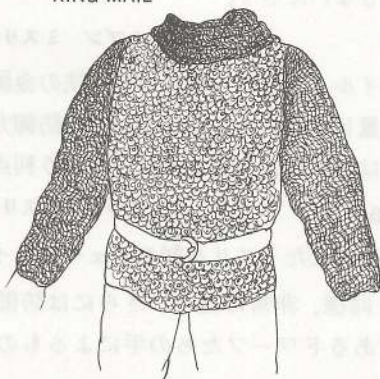
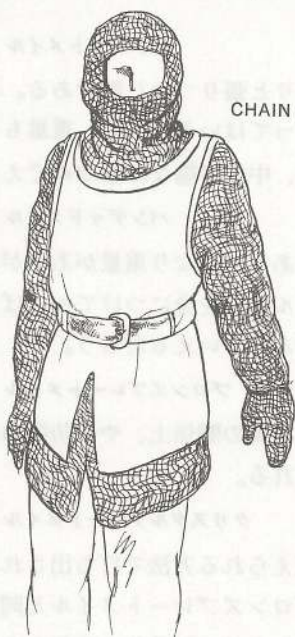
scale mail
スケイルメイル　AC-4

革鎧の上に鱗状の金属板を張りあわせたものである。やや重いのが難点だが戦士たるもの、最低でもこのレベルの鎧は身につけたいものだ。

chain mail
チェインメイル　AC-5

鎖を編んで、膝の下ほどまでを被う服のような鎧にしたもの。いわゆる鎖帷子。動くとかなり大きな音が出てしまう。また、その構造上、剣などからの攻撃に対して切られることは防げるものの、衝撃そのものは吸収できない。

RING MAIL

LEATHER ARMOR

CHAIN MAIL

SCALE MAIL

orcish chain mail オーキッシュ　チェインメイル　AC-5

オークの戦士らが好んで使うチェインメイルである。戦士が使うだけあって、手入れもそれなりにされており、通常のチェインメイルと比べても、なんら見劣りするようなこともないだろう。

elven mithril-coat エルブン　ミスリルコート　AC-5

エルフ造りのチェインメイル。ミスリル銀という魔法の金属からつくられているため、革鎧程度の重量しかない。しかしながら、防御力はチェインメイルと同等であり、さらには酸や錆にも侵されないという利点がある。

dwarvish mithril-coat ドワーヴィッシュ　ミスリルコート　AC-6

ドワーフの匠らによって造られたミスリル製のチェインメイルである。エルブン　ミスリルコートと同様、非常に軽く、さらには防御力も増している。生まれついての戦士であるドワーフたちの手によるものだからであろう。

splint mail スプリントメイル　AC-6

小さな板状の金属を鎖帷子の上にびっしりと張りつけた鎧である。単なるチェインメイルに比べると防御力が高くなってはいるものの、重量もそれなりに増している。プレートメイルに比べて、中途半端な印象はぬぐえない。

banded mail バンデッドメイル　AC-6

板状の金属をバンド状に数枚重ねた鎧である。かなり重量があるが、防御力はかなりのものとなっている。このレベルの鎧を身につけておけばイェンダーの魔窟の中でも、とりあえずは安心であるといえるだろう。

bronze plate mail ブロンズプレートメイル　AC-6

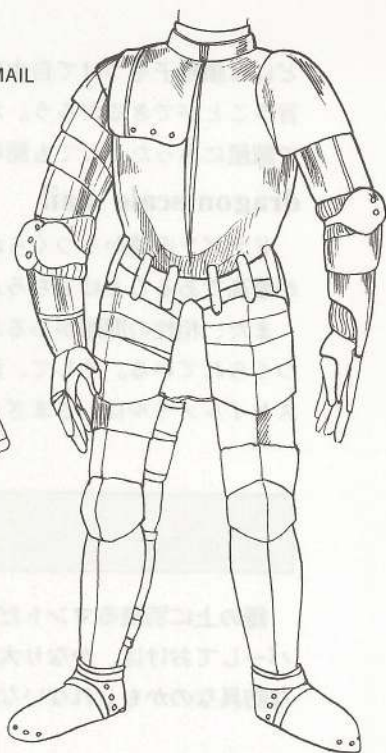
青銅から打ち出されたプレートメイル。材質の関係上、やや防御力に劣るものの、腐蝕などに強いという利点が得られる。

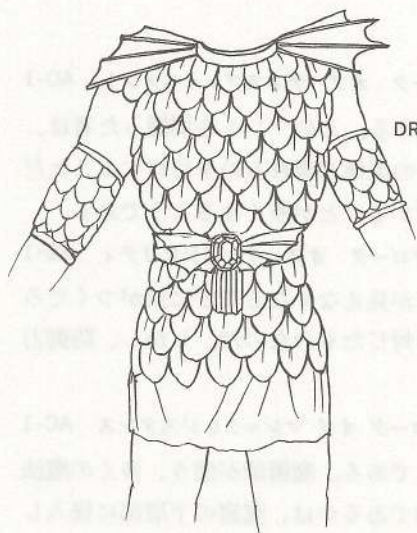
crystal plate mail クリスタルプレートメイル　AC-7

西方の小島にあるというギルドにだけ伝えられる方法で打ち出された、水晶でつくられたプレートメイルである。ブロンズプレートメイルと同様に、耐久性がある上に、防御力も本来のプレートメイルのそれと変わらない。

plate mail プレートメイル　AC-7

一枚打ちの板金を組み合わせて、身体のほとんどを覆う鎧である。関節な

PLATE MAIL

SPLINT MAIL

DRAGON SCALE MAIL

BANDED MAIL

どには鎖帷子をつけて自由度を確保している。通常の材質では最強の鎧だと言うことができるだろう。ただし、それだけに重量もかさむし、かなり高価で鎧屋にあったとしても簡単には手を出せない。

dragon scale mail　　ドラゴンスケイルメイル　AC-9

ドラゴンの鱗からつくられたという、世にも稀な鎧であるらしい。防御力が最高であることはもちろん、軽量であることがなによりもありがたい。

また、相性の問題があるためか、この鎧は１種類のドラゴンの鱗だけからつくられている。そして、鎧を形成するドラゴンの鱗の色によってドラゴンスケイルメイルは、さまざまな特殊な効果を秘めているという噂である。

CLOAKS　マント

鎧の上に羽織るマントだよ。鎧そのものが腐蝕する素材でも、マントでカバーしておけば、かなり大丈夫だからね。そういった意味じゃ、すごく重要な防具なのかもしれないなぁ。

cloak of displacement　　クローク　オブ　ディスプレイスメント　AC-1

光線を湾曲させる魔力を持つマントである。このマントを羽織った者は、実際の位置から少し離れたところに自分の虚像が現れるのを目にすることだろう。怪物らも、この虚像を最初に攻撃することが多くなるようである。

cloak of invisibility　　クローク　オブ　インビジビリティ　AC-1

このマントを羽織った者は、自分の姿が見えなくなることに気がつくだろう。そう、このマントは透明化の呪文を封じたものなのだ。しかし、防御力そのものは期待できない。

cloak of magic resistance　　クローク オブ マジックレジスタンス　AC-1

魔法に対しての防御力を持ったマントである。魔術師が使う、多くの魔法を無効とする。このマントがいかに有効であるかは、魔窟の下層部に侵入したときに理解できるであろう。

cloak of protection　　クローク　オブ　プロテクション　AC-3

通常のマントよりも、はるかに防御力に優れたマントである。ちょっとした鎧顔負けの防御力を誇っているが、しょせんはマントであることを忘れないほうがいいだろう。

dwarvish cloak　　ドワーヴィッシュクローク　AC-0

色彩感覚あふれるドワーフがまとうマントである。人間やエルフにとっては、やや小さすぎるために防御力を発揮するまでには至らない。

elven cloak　　エルブンクローク　AC-1

エルフ造りのマントである。音を吸い取る魔力が封じられているために、まったくの無音で移動することができるようになる(眠っている怪物を起こすことなく動けるわけだ)。

mummy wrapping　　マミーラッピング　AC-0

mummyを倒した後に、残される包帯のことである。これを装備した者が死ぬと、そのままミイラになってしまうという噂がある。

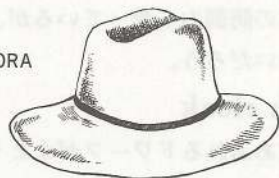
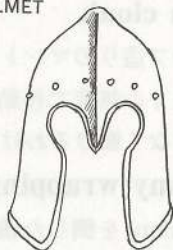
orcish cloak　　オーキッシュクローク　AC-0

オークたちの隊長格が身につける黒いマント。完全に見せかけだけの布であって、防御力はまったくない。

HELMS　兜

一番大事な頭を守ってくれる防具だよ。一番大事なのかもしれないね。それとキミの頭にいろいろと作用するような魔法を付与されたものも少なくないって話だよ。

dwarvish iron helm　　ドワーヴィッシュ　アイアンヘルム　AC-2

ドワーフらが好んでかぶるヘルメット。良好な防御力を誇るものの、やや重いという難点をもあわせもつ。

elven leather helm エルブンレザーヘルム AC-1

エルフたちが好んで使うという皮でできたヘルメット。凝った意匠が全体に刻みこまれている。

fedora フェードラ AC-1

つばつきの革帽子。防御力はそれほどでもないものの、大きな利点として酸、錆に強いこと、そしてなにより軽いことが挙げられる。

helmet ヘルメット AC-1

ごく普通の兜。これといって特徴がないのが特徴といえるかもしれない。

helm of brilliance ヘルム オブ ブリリアンス AC-1

ひとたび、この兜を装着すると自らの頭が聡明になることが理解できるであろう。具体的には装備した者の知性と賢さを増すという兜なのである。

helm of opposite alignment

ヘルム オブ オポジットアライメント AC-1

キャラクターの属性を劇的に変化させてしまう兜。多くの場合、呪われているために解呪までは属性が変わったままになってしまう。兜を脱ぐことさえできれば、属性は本来のものへと戻る。

helm of telepathy

ヘルム オブ テレパシー AC-1

この兜をかぶると、テレパシーの資質を得たことになる。目隠しを使うと、この兜の威力が理解できることとなるだろう。

orcish helm

オーキッシュヘルム AC-1

オークやゴブリンが好んで使用する兜。かなり重いものの、最低限の防御力は確保されている。

SHIELDS 盾

シールドは防具としては補助的な意味合いが大きいんだよね。1対1の戦いよりも、乱戦においてのほうが役に立つし。まぁ、それでも両手用の武器を持っていないなら使ったほうがいいんじゃないかな。

dwarvish roundshield

ドワーヴィッシュ ラウンドシールド AC-2

ドワーフらが好んで使う中型の円形の盾である。ごく普通の盾ということができるだろう。

elven shield

エルブンシールド AC-2

エルフ造りのシールドである。そこそこに軽く、そこそこの防御力を持っている。部分的とはいえどもミスリル銀が使われているためだろう。

large shield

ラージシールド AC-2

大型のシールドである。大きさ、重さともにスモールシールドの倍ほどあるが、防御力も倍増している。

orcish shield
オーキッシュシールド　AC-1

オークの雑兵らが持つ粗悪なシールドである。粗悪なだけでなく、重量もかなりあるので、できることならば他の盾を使いたい。

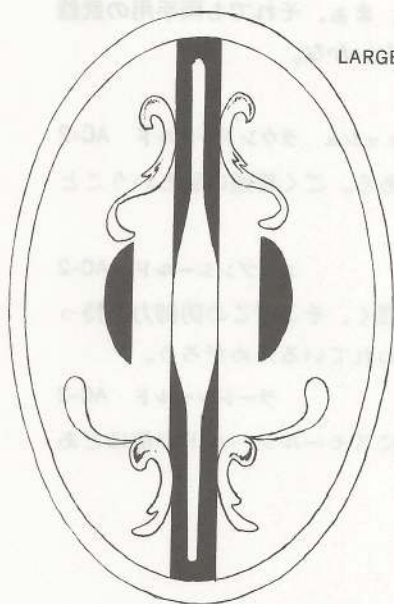
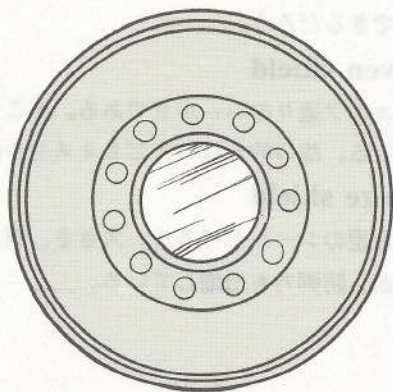
shield of reflection
シールド　オブ　リフレクション　AC-2

中型の円形の盾であるが、中央が磨き込まれた鏡になっているところが異なっている。この鏡は多くの光線による攻撃を跳ね返し、視線による攻撃をも無効にしてしまうという。

small shield
スモールシールド　AC-1

小型の盾である。通常の盾の中ではもっとも軽いが、防御力もそれなりのものしか期待できない。

Uruk-hai shield
ウルク-ハイ　シールド　AC-1

ウルク-ハイらが主に使っている白っぽい盾である。上級種とはいえ、オークはオーク、彼らの使うシールドも質がかなり悪いといわざるをえない。

BOOTS ブーツ

ブーツは足を守ってくれるよ……あたりまえか。でも、この魔窟の中には足に噛みついて離さないような凶悪な昆虫もいるからね。必需品だと思うよ。中には足が速くなったり、足音が消えるような魔法のブーツもあるんだ。

elven boots エルブンブーツ AC-1

エルフ造りのブーツである。エルブンクロークと同様、音を吸い取る魔力が付与されているため、いっさい物音を立てずに移動できるようになる。

fumble boots ファンブルブーツ AC-1

見た目には普通のブーツに見えるだろう。しかし、このブーツには恐るべき魔力が秘められている。装着者は、めったやたらに転ぶようになってしまうのだ。そして多くの場合、ファンブルブーツは呪われているために、魔窟を移動する際に大変な負担となるだろう。

high boots ハイブーツ AC-2

膝下まである革製のブーツである。かなりの重量があるが、ブーツとしては重量に見合っただけの防御力を持っている。

iron shoes アイアンシューズ AC-2

鉄製の靴である。主にドワーフらが愛用しているというが、かなり重いのはいうまでもない。それだけの防御力を持ってはいるのだが……。

jumping boots ジャンピングブーツ AC-1

ジャンプ力を驚異的に増加させるブーツである。落とし穴や濠を飛び越えることができるだろう。

levitation boots レビテーションブーツ AC-1

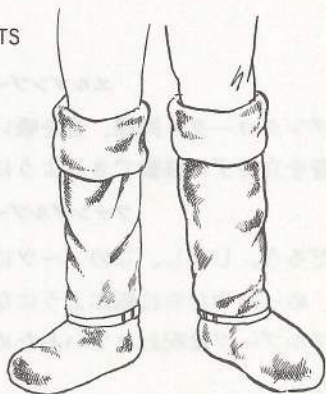
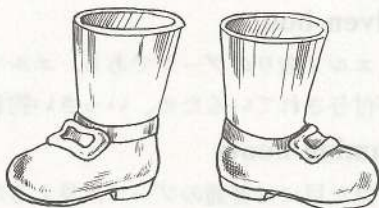
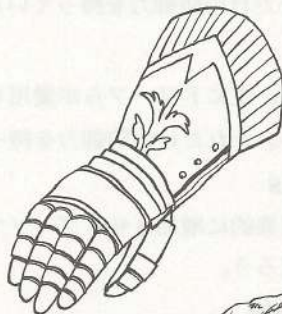
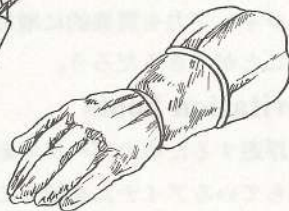
浮遊するためのブーツである。ただし、このブーツを装備していると床に落ちているアイテムを拾うことができなくなってしまう。

low boots ロウブーツ AC-1

くるぶしの上ほどまであるブーツ。冒険者らが常用するサンダルよりはマ

シであるが、防具としての効果はそれほど期待できない。

speed boots スピードブーツ AC-1

このブーツを装備すると、自分の動きが速くなったことに気がつくであろう。具体的な効果としては、攻撃回数と移動力が増加するのである。

water walking boots　　ウォーターウォーキングブーツ　AC-1

このブーツを装備すると、靴底に付与された魔力のおかげで水の上を歩くことができるようになる。濠を安全に渡ることができるので、とある場所で重宝することだろう。

GAUNTLETS　籠手

籠手は手にはめるものだね。手に関する魔法が封じ込まれているものもあるらしいけど、ボクは魔法に関しては素人だからね。よく分からないんだ。

gauntlets of dexterity　　ガントレット　オブ　デクスタリティ　AC-1

手先の器用さを増す魔力が封じ込められた籠手。この龍手をはめた瞬間から、その者は最高の器用さを誇るようになるという。

gauntlets of fumbling　　ガントレット　オブ　ファンブリング　AC-1

この籠手を装備すると武器を取り落としがちになる。戦闘時には致命的なアイテムになりかねない。また、多くの場合は呪われているために、一度であろうとも装備してしまうと悲劇的な状況を招くこととなるだろう。

gauntlets of power　　ガントレット　オブ　パワー　AC-1

腕力を増すことのできる籠手。まるでジャイアントやオーガ並みの腕力を振るうことができるようになり、素手でも敵に多大なダメージを与えられるようになるという。

leather gloves　　レザーグローブ　AC-1

革製のグローブ。普通のグローブであって、それ以上のものではない。

OTHERS その他の防具

鎧の下に着けられるハワイアンシャツだけだね、今のところ。これが役に立たないようで役に立つんだけどね。ただ、ボク以外の店主には見せちゃいけないよ。

hawaiian shirt ハワイアンシャツ AC-0

ハワイアンシャツ、アロハである(それ以外になにか思いつきますか?)。唯一、鎧の下につけることのできる防具。魔法で強化すれば、かなり役立つはずである。しかし、ハワイアンシャツを目立つところに着ていると店主らにボラれるという弱点がある。

Foods 食料

おや、いらっしゃい。ここはフォルティアの食料品店だよ。ほら、おまえさんの腹の虫を満足させるものばっかりさ。キャンディーからランバスまであるんだ。

怪物どもの死体ばっかり食べているんじゃ飽き飽きだろ? たまには人間が食べるべき物を食べたいんじゃないかね? そうそう、それから食べられるようなら怪物どもの亡骸も買い取ってあげようじゃないか。さ、何が食べたいか言ってごらんよ。どんなものでも揃えてあげるさ。

apple

りんご。栄養価はそれほどでもない。

banana

バナナ。地上では運動中の栄養補給のために注目されているが、魔窟の中での栄養価はりんごよりもやや高い程度。

candy bar

キャンディー。砂糖の塊のようなもののため、大きさのわりに高い栄養価を持つ。

carrot

ニンジン。ビタミンAを多く含み、非常に目にいい。栄養価は低い。

clove of garlic

ニンニク。ある種の怪物は、ニンニクの香りを非常に嫌っている。そのため、これを持っている者には近づこうとしないという。

cram ration

携帯食。通常食よりやや軽く、やや栄養価が落ちる。これもイェンダーの魔窟においては貴重なものであるといえるだろう。

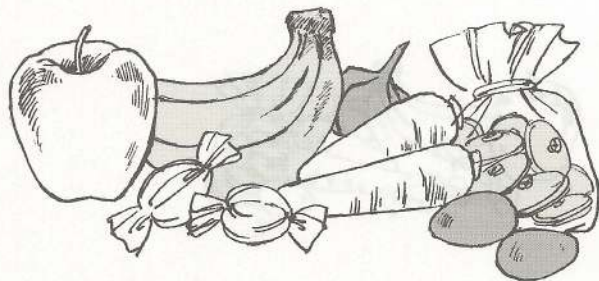
C-ration

軍用の携帯食である。

cream pie

クリームパイ。栄養価は普通であるが、これは食べるよりも敵に投げつけて使うべきだろう。

egg

卵。まれに腐った卵もあり、食べると致命的である。栄養価はそれほどでもないので、無視してしまうのもいいだろう。あるいはペットに与えるのもいいかもしれない（ただし、投げると割れてしまう）。

food ration

通常食。栄養価は高い。ただし、非常に重量があり、大量には持てないことが弱点である。

fortune cookie

フォーチュンクッキー。本来は中華料理に出てくる、中に占いが書かれた紙が入っているクッキーのこと。ここでは魔窟においてのちょっとしたアドバイスが書かれているものがほとんどである（中に書かれたことが真実であるかどうかは保証のかぎりではない）。

K-ration

軍用食。Sergent や Captain といった軍人たちが常に持ち歩く。ときおり軍から放出されるが、非常に表現しがたい微妙な味をしていることで有名である。

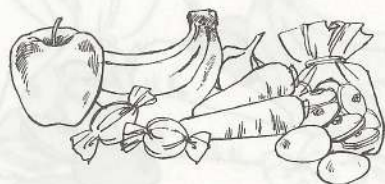
lembas wafer

ランバス。エルフたちの携帯食であり、この薄焼きのクッキーのようなもの１枚が通常の食事１食分と同等の栄養価を持っている。非常に軽く、理想の食事であるといえるだろう。ただし、満腹感はない。

lump of royal jelly

キラービー(killer bee)のロイヤルゼリー。この蜂のつくる巣にあるロイヤルゼリーは特殊な力を持ち、食べた者の筋力を増す効果があるという。

melon

メロン。栄養価はフルーツの中では最高であるが、フルーツらの栄養価は総じてそれほどのものではない。

orange

オレンジ。バナナと同程度の栄養価がある。

pancake

パンケーキ。そこそこの栄養価ではあるが、これといって特徴がない。

pear

洋梨。数多く存在するフルーツの中でも最低の栄養価しか認められない。

slime mold

ねばねばしたカビ。NETHACK. CNF で fruit: の後になにかが記述されていれば、そのフルーツのこととなる。大好物ということなのでプラセーボ効果も含めて、それなりの栄養価を認めることができる。

tin

缶詰類。缶詰にはいろいろな種類があり、中に入っているものによって栄養価は変化する。また、時折ほうれん草の缶詰が見つかることがあるが、これは冒険者にとって非常に役立つものとなるはずである。

tripe ration

ドッグフード。はっきり言って人間の食べるべきものではない。よほど空腹ならば食べてもいいかもしれないが、大いに後悔することとなるだろう。

Potions 水薬

あら、いらっしゃい。ようこそウェンディのリキュールショップへ。

ここではポーションを扱っているわ。ドワーフじゃなきゃ飲めないような強い酒から、フルーツジュースまで揃っているのよ。お望みはなにかしら。動きを速くしたいの？　空に浮かびながら冒険すること？　あなたの腕力や魅力が増す薬まであるのよ。盲目になる薬や混乱を引き起こす薬は武器にもなるわ。金貨さえあれば、どれでも買うことができるのよ。そうそう、呪われていたり、祝福されている薬は効果が違うこともあるから気をつけてね。

それとも、あなたが冒険中に見つけた薬を買いましょうか？　もちろん、高く買い取ってさしあげましてよ。

Potion of blindness
盲目の薬

盲目になる。敵に投げつければ、敵の攻撃力を大幅に落とすことができる。

Potion of booze
酒

無茶苦茶にアルコール度が高く、きつい酒。ほとんどの者は一瞬で酔っ払い、一時的ながらも精神に混乱をきたすという。

Potion of confusion
混乱の薬

混乱を引き起こす薬。敵に投げつければ敵が混乱する。ただし、薬全般にいえることだが、あまりにも近くで薬を投げると、薬剤から出る煙を吸い込んでしまうことになるので、投げた本人も巻き込まれることがある。

Potion of enlightenment
自己判断の薬

飲んだ瞬間に、自分の資質を知ることができる。たとえば透明なものを見破ったり、テレポートが可能であったり……というように、どのような資質を持っているかが明確に示されるのだ。

Potion of extra healing
全快の薬

ヒットポイントが最高値にまで回復する。さらに盲目 (blind)、病気 (sick) も回復するようである。また、ヒットポイントが最大値であれば、ヒットポイントの上限が増加するようである。

Fruit juice
フルーツジュース

ほんの少しではあるが、空腹を紛らわせることが可能である。ちなみにあなたが好物として指定した果物のジュースとなるので、好物を単純に書くことはやめておいたほうがいいだろう(もし、「焼肉ジュース」などというものを飲みたいというのなら話は別だ)。

Potion of gain ability
能力増加薬

この薬を飲んだ瞬間に、6つの能力値のどれかが増加する。どれが増加するかは、ランダムに決定されるようである。また、strength以外の能力値は18以上は増加しない。

Potion of gain energy
魔力増加薬

飲んだ者の魔力(Pw)を引き上げてくれる。上昇する値は、元の魔力に比例するようである。

Potion of gain level
レベル増加薬

経験レベルが1だけ上昇する。ただし、最大レベルは30であって、それ以上は増加しないのでそのつもりで。

Potion of hallucination
幻覚剤

魔窟にあるアイテムや魔物のすべてが、さまざまなものに変化して見えるようになる。当然のことながら、かわいいペットですらも恐ろしい魔物に見えてしまう。誤って殺さないようにしなければならない。

Potion of healing
癒しの薬

いくらかのヒットポイントが回復し、どのような原因であろうとも盲目が癒される。また、ヒットポイントが最高のときには、上限がわずかながらも上昇するようである。

Potion of invisibility
透明薬

透明になることができる。ただし、どれだけの期間を透明で過ごせるかは不明である。

Potion of levitation
浮遊薬

空中に浮遊できる。ほとんどの罠を避けることができ、ある種の怪物からの攻撃を防ぐことができるようになる。ただし、床の上においてあるアイテムを取ることが一切できなくなってしまう。

Potion of monster detection　怪物透視薬

この薬を飲んだ瞬間、同じフロアにいる怪物の位置を知ることができる。もちろん、怪物たちも移動するため同じ場所にいるとはかぎらない。

Potion of object detection　アイテム透視薬

薬を飲んだ瞬間、同じフロアにあるアイテムの位置、種別を知ることができる。怪物らが先に拾ってしまう場合もある。

Potion of paralysis　麻痺薬

この薬を飲むと、途端に身体が麻痺してしまう。いつ回復するかは、まったくわからない。この薬も武器代わりとして使えることがわかるだろう。

Potion of restore ability　能力回復薬

なんらかの理由によって失われた能力値を回復させる。多くの場合、毒によって失われた力（strength）を回復させることとなるだろう。

Potion of see invisible　透明看破薬

透明な生物や、魔法によって透明になった生物を見破ることができる。また、副作用として盲目が回復するらしい。フルーツジュースの味がする。

Potion of sickness　劇薬

なんらかの能力値が減少し、ヒットポイントにダメージを受ける。また、病気になることもある。ただし、幻覚剤に悩まされているときにはショックで幻覚が収まるようである。

Potion of speed 速度増加剤

この薬を飲んだ者の動きを倍の速さにする。当然、移動距離、攻撃回数なども倍になる。また、なんらかの理由（壁を蹴る、地雷を踏む等）によって傷ついた足を癒すことができるという。

Water (clear potion) 水

水には3つの種類に分類される。まずは普通の水。これはわずかながらも餓えを癒す効果がある。次に呪われた水。これになんらかのアイテムを浸すと呪われてしまうが、キャラクターの属性がchaoticの場合は飲めばいくばくかのヒットポイントを回復できる。最後に聖水。これは悪魔や不死の生物、あるいは属性がchaoticの人間にダメージを与える。また、呪われたアイテムを聖水に浸せば、解呪できるのだ。

Rings 指輪

リグのジュエリーショップにようこそいらっしゃいました。

当店ではお客様にご満足いただけるように、多くの魔法の指輪を取りそろえております。どのような指輪をご所望でしょうか？　魅惑の指輪をされれば、あなたの魅力を大いに引き立てることでしょう。争いの指輪は魔窟を深くもぐればもぐるほど必要になってまいりますよ。もちろん、効果が一目で理解できるカタログも用意させていただいております。ご自由にお読みください。

ひとつだけお気をつけていただきたいことがございます。というのは、実際に効力のある魔法の指輪というものは、それを指にされている者のエネルギーをそのまま使用しているのです。そういったわけでして魔法の指輪をしておりますと、エネルギーの消費が高く……つまり、お客様が空腹になる度合が加速されてしまいます。食料を持ってらっしゃらない場合には、できるだけ外しておいたほうがよろしいかと存じます。

Ring of adornment
魅惑の指輪

この指輪をはめると、その瞬間から装着した者の魅力が増加する。

Ring of aggravate monster
怒りの指輪

この指輪をはめていると、より多くの怪物が装着者を狙うようになる。

Ring of cold resistance
耐冷の指輪

この指輪を装着すると、寒さに耐久性を持つようになる。魔法や杓杖による冷凍光線、あるいは氷の竜息などに耐えられるようになるのだ。

Ring of conflict
争いの指輪

この指輪を装着しており、かつ2匹以上の怪物がいたとき、怪物は同士討ちをはじめてしまうだろう。また、装着者が飼っているペットも、どのような怪物が相手だろうとも戦うようになってしまう。

Ring of fire resistance
耐火の指輪

装着者に耐火能力を持たせる魔法の指輪である。魔法や、炎のスクロールなどの炎から装着者を保護するという。地獄の溶岩ですらも、装着者に傷を与えることはできないだろう。

Ring of gain strength
力の指輪

この指輪をはめていると腕力が増加する。より多くの持ち物を持てるようになり、より大きなダメージを敵に与えることができるようになる。

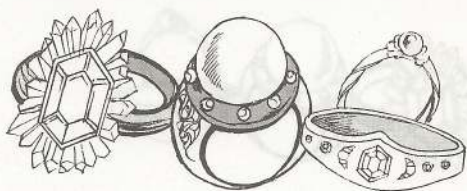
Ring of hunger
飢餓の指輪

この指輪を装着した途端、とてつもない飢餓に襲われるようになる。空腹となるスピードは倍以上になるという。そして、それ以外の効果はなにもない。多くの場合、呪われており、簡単には外せないようである。

Ring of increase damage
武器鋭化の指輪

この指輪をはめると、敵の弱点を的確につくことができるようになり、1振りで与えるダメージが増加する。

Ring of invisibility
透明の指輪

装着者を透明にするという効果のある指輪である。透明になることによってレプラコーンやニンフといった怪物により容易に近づけるようになるだろう。

Ring of levitation
浮揚の指輪

この指輪をはめると浮揚できるようになる。ほとんどの罠を避けることができるが、床に落ちているアイテムを拾えなくなるという欠点がある。

Ring of poison resistance
耐毒の指輪

毒に対して耐性を持てるようになる指輪。腐ってしまったものを食べたときの病気は防げないものの、コボルドのような毒を持った死体を食べても、まったくの健康体でいられるわけである。

Ring of polymorph
変化の指輪

この指輪を装着すると、なんの前触れもなしに変身が起こる。どのような怪物に変化するかはランダムであるために、大きな危険が伴う。

Ring of polymorph control
変化操作の指輪

変化を行なうときに、この指輪を装着してあれば変化をコントロールすることができる。レッドドラゴンやミノタウルスなどの強力な怪物に変身するのも悪くないだろう。

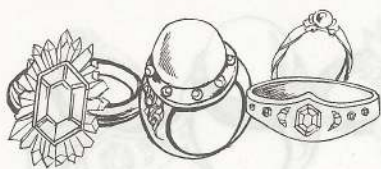
Ring of protection
守りの指輪

防御力を増す効果のある指輪である。最高級のものであれば、チェインメイルと同等の防御力を提供してくれるものすらある。

Ring of protection from shape changers
守護の指輪

さまざまな憑依型の生物の攻撃によって生じる変化病を防ぐ効果のあるという指輪である。

Ring of regeneration
再生の指輪

1歩歩くたびに、1のヒットポイントを回復するという再生の機能を持った指輪である。ただし、空腹になる度合もとてつもなく増加する。

Ring of searching
探索の指輪

隠された扉や、罠の発見をより容易にしてくれる指輪である。単に歩いているだけで、これらのものを見つけることができるようになるのだ。

Ring of see invisible
透明看破の指輪

魔法で透明になった怪物や、透明であることを資質として持っている怪物を見ることができるようになる。

Ring of shock resistance
耐撃の指輪

雷撃系の魔法や、罠として仕掛けられている電撃から身を守ることができるようになる指輪である。

Ring of stealth
忍び足の指輪

この指輪の装着者は寝ている怪物のいる部屋に入っても、怪物が目をさますようなことはない。隠密行動ができるようになる指輪というわけだ。

Ring of teleport control
超越操作の指輪

テレポートするときに、どこへテレポートするかを選択できるようになる指輪である。フロアを上下することもできるようになるらしい。

Ring of teleportation
空間超越の指輪

なんの前触れもなく、唐突にテレポートするようになってしまう。テレポートコントロール能力を持っていないかぎり、テレポート先は選べない。

Ring of warning
探知の指輪

この指輪をはめていると、近くに怪物がきたときにさまざまな色を発して警告してくれるようになる。

Scrolls スクロール

ここはコールドゥリンの巻物の店だ。たかがスクロールと馬鹿にするなよ。スクロールが冒険の可否を決するといっても過言じゃあない。判別のスクロールに解呪のスクロールはイェンダーの魔窟でも一番重要な品だ。チャージングスクロールは使えなくなった杓杖やランプを復活させるし、攻撃激化と防御増幅のスクロールは武器や防具の力を増してくれるぞ。な？ よく分かっただろう。スクロールは重要だってことがな。さぁ、どのスクロールが望みだ？ よおく考えてから選んでくれよ。

おっと、忘れていたぜ。スクロールは一度読んだら消えちまうんだ。スクロールに封じ込められた魔力を消費するからな。ま、これだけ知っていれば間違いはないだろうよ。

Scroll of amnesia 忘却のスクロール

忘却のスクロールは魔術師にとって致命的にすらなりうる。というのは、このスクロールを読んだ途端に、地図のほとんどと記憶していた呪文の多くを忘れてしまうのだ。武器での高い攻撃能力を持たず、魔法に頼っている場合には最悪の事態となるだろう。

Scroll of blank paper 空白のスクロール

単なる羊皮紙であり、それ以上のものではない。ただし、マジックマーカー(magic maker)さえ持っていれば、このスクロールに文字を書くことによって好みのスクロールを造りだすことができるのだ。

Scroll of charging チャージングスクロール

このスクロールは、ワンドやマジックマーカーなど、使用回数の限られているものの使用回数を増加させる効果がある。ただし、Wand of wish に対して使えるのは１度だけであることを記憶しておくべきである。

Scroll of confuse monster 混乱のスクロール

このスクロールを読むと腕が赤く光りだす。この赤い光は怪物たちを混乱に陥れる性質を持っている。スクロールを読んだ直後に出会った怪物を混乱

させることができるのだ。

Scroll of create monster 召喚のスクロール

数匹の望んだ怪物を召喚することができる。ただし、呼び出された怪物が召喚者に従うわけではない。空腹時に食料代りとして呼び出すこともできるだろう。また、回復の力を持っている怪物を呼び出すことによってヒットポイントの回復をはかることもできる。

Scroll of destroy armor 破壊のスクロール

なんらかの防具を装備しているときに、このスクロールを読むと防具が破壊される。防具が魔法のものかどうか、祝福や呪いなども関係ない。

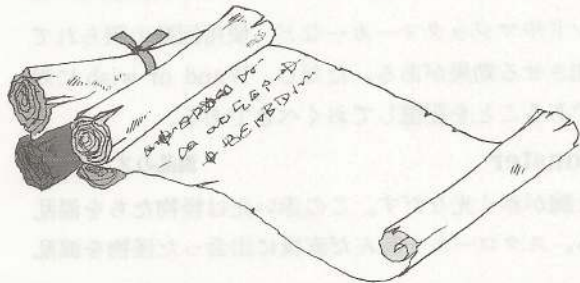
Scroll of enchant armor 防御増幅のスクロール

このスクロールは鎧や籠手などの防具を、より堅牢にする力がある。読んだときに防具が銀色に光れば防御力が増加した印だ。だが、スクロール自体が呪われていたときには気をつけなければならない。読んだときには防具そのものまで呪われてしまうからだ。

また、あまりに防御力を上昇させようとすると防具そのものが耐えられず、崩壊してしまうことがあるという。

Scroll of enchant weapon 攻撃激化のスクロール

このスクロールを読むと手にしている武器が青く光る。この光は武器の威力を増し、より命中精度を高めるのだ。しかし、このスクロールが呪われていたときには武器を鈍化させてしまうだけではなく、呪いそのものまで武器に封じ込めてしまうのだ。

また、攻撃力をあまりにも高めようとした場合に、武器そのものが崩壊してしまうことがあるという報告が数件ある。

Scroll of fire
炎のスクロール

このスクロールは表面のルーンを読むと同時に表面から炎を噴き出す。当然、この炎は読んだ者を傷つけ、さらには火傷を負わせて基本的な体力を奪いとる。しかし、同時に周囲にいる怪物にも被害を与えるので耐火性を持っていれば武器として使うこともできるだろう。

Scroll of food detection
食物感知のスクロール

このスクロールを読んだ者のいる階にある、すべての食物のありかが理解できるようになる。空腹のときなどに使えるであろう。

Scroll of genocide
虐殺のスクロール

このスクロールを読むと、怪物の名前を呼ぶことを求められる。そして、その怪物をイェンダーの魔窟から一掃することができるのだ。ただし、このスクロールが呪われていた場合は殺そうとした怪物に囲まれることとなる。

Scroll of gold detection
金貨感知のスクロール

このスクロールは、読んだ者がいる階にある金貨のありかをすべて教えてくれるのである。冒険の当初には貴重なものとなるだろう。

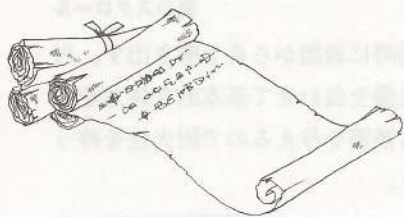
Scroll of identify
判別のスクロール

このスクロールが、あらゆるスクロールの中でももっとも重要なスクロールであることに異論をはさむ者はいないだろう。ありとあらゆるアイテムの正体を明かすためのスクロールである。赤いポーションはどのような効果があるか、宝石で飾られた杓杖にどのような能力が秘められているのか。このスクロールを読めば、すべてが白日のもとにさらされるのだ。

Scroll of light
光のスクロール

魔法の光をともすためのスクロールである。ただし、スクロールが呪われていた場合には魔法の闇が覆い被さってしまうことだろう。

Scroll of magic mapping
地図のスクロール

魔法によって読んだ者がいる階の地図を頭の中に送りこむことを可能にしたスクロールである。魔窟に泉や祭壇といったものがあれば、それも知ることができるという。

Scroll of punishment
懲罰のスクロール

このスクロールには神々の繰り言が書かれている。よって、このスクロールを読んだ者には懲罰が降りかかるのだ。足首に鎖がつながれ、重い鉄球が鎖の先には吊るされる。解呪以外に、この懲罰から逃れる術はないのだ。

Scroll of remove curse
解呪のスクロール

神を怒らせる、呪いのスクロールを読む、呪いの呪文をかけられる、呪われた武器を装備してしまった……さまざまな要因で身に降りかかった呪いをすべて解いてくれるというスクロールである。

Scroll of scare monster
守りのスクロール

このスクロールを地面に敷いた上に立つと、エルベレスの名において怪物たちは攻撃してこなくなる。また、このスクロールに書かれたルーンを読み上げると、エルベレスの名によって怪物たちは逃げ出すであろう。

Scroll of taming
友好のスクロール

このスクロールを読んだ者のそばにいるモンスターが穏やかになるという。また、なんらかの原因(恐らくはなにかを盗まれたため)によって怒っている店主をなだめるという効果もある。

Scroll of teleportation
超越のスクロール

このスクロールを読んだ者は、空間を超越して移動することができる。ただし、自分の望んだ場所に転移できるかどうかは決して確実ではない。

Spellbooks 魔導書

やぁ、ラス・ルイークの希少本の店にようこそ。ああ、ここじゃ魔導書を扱っているんだ。目録はここにあるけども、本そのものの内容は保証しないぜ。なんでかって？　はっ、俺はルーンを読めないからな。ただ、ここにある本がすべて魔導書であることは保証するぜ。中身を読めなくても、ルーン文字であることだけは一目見れば分かるからな。

さぁ、どれを買うつもりだい。なに？　目録が見たい？　まぁ、いいだろう。ほれ、これが魔導書の目録だ。呪文の簡単な内容も書いてあるぜ。地上の魔導師が分類したものとかいう話だけどもな。

Spellbook of cancellation　魔力剥奪　魔導レベル7

この呪文は魔導力を無効にする力を持つ。自分に対して使用すると呪われたアイテムを解呪できるが、祝福や、魔法によって鋭化された武器も普通のものになってしまう。また、生物の魔法効果（レプラコーンのテレポート能力など）を奪うこともできる。

Spellbook of cause fear　恐怖付与　魔導レベル3

怪物に対して恐慌を引き起こす呪文である。恐怖に陥った怪物たちは、この呪文を使用した者からできうるかぎりの速さで離れようとするだろう。

Spellbook of charm monster　魅了　魔導レベル3

この呪文は怪物を魅了し、おとなしくさせてしまうものである。いかに鼻息が荒い怪物であろうとも、この呪文が効果を現した途端に、詠唱者の友人のように振る舞うことだろう。

Spellbook of clairvoyance　超越視力　魔導レベル3

この呪文を唱えると、キャラクター周辺の一定距離の地形が見えるようになる。たとえ部屋の外であろうと通路であろうとも、怪物の存在まで見えるようになるのだ。

Spellbook of cone of cold　冷凍光線　魔導レベル5

詠唱者の指先から冷凍光線を発する。氷系の呪文に対しては耐性を持つ怪

物が多いが、逆に氷を苦手とするものもあるために使う相手をよく選ぶべきである。

Spellbook of confuse monster　混乱　魔導レベル2

この呪文を怪物に対して使用すると、怪物は混乱をきたしてしまう。どのような行動に出るかは分からないが、攻撃される可能性が少なくなることは確かである。

Spellbook of create familiar　使い魔召喚　魔導レベル6

ファミリア（使い魔）を召喚する。create monsterとは異なり、ペットと同様の扱いとなるので攻撃されるようなことはない。

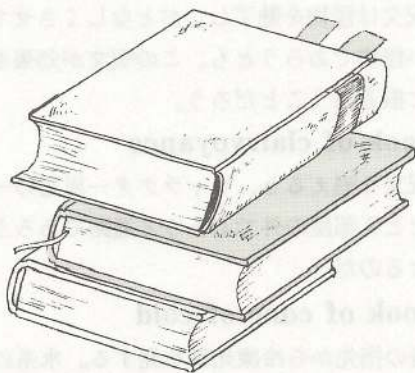
Spellbook of create monster　怪物召喚　魔導レベル2

この呪文を唱えると詠唱者の隣にモンスターが現れる。ただし、詠唱者に対して友好的である可能性は非常に少ない。それよりも、ほとんどの怪物は倒せば食料になることに留意するべきである。

Spellbook of cure blindness　盲目回復　魔導レベル2

薬を飲んだり、敵の魔法によるものなど、原因がどのようなものであろうとも、盲目になったときにこの呪文を唱えると回復する。

Spellbook of cure sickness　病気治療　魔導レベル3

腐った食物を食べたときなどに起こる病気は、ときとして致死的なものになることもある。そういったときには、この呪文を唱えるといい。すぐに身体から病気が消えてくれる。

Spellbook of detect food　　食物看破　魔導レベル2

術者のいる階にあるすべての食物を表示する。空腹時においては非常に重宝するだろう。

Spellbook of detect monsters　　怪物看破　魔導レベル1

術者のいる階に存在している、すべての怪物の位置を表示する。怪物の位置だけではなく、種別も理解できるようである。

Spellbook of detect treasure　　アイテム看破　魔導レベル4

詠唱者と同じ階にある、すべてのアイテムを表示する。アイテムの大まかな種別も表示されるので、武器や防具を手に入れたいときには重宝するだろう。

Spellbook of detect unseen　　不可視看破　魔導レベル3

この呪文を唱えてからしばらくの間、不可視のものが見えるようになる。透明な怪物に襲われたときなどに使用するべきである。

Spellbook of dig　　掘削　魔導レベル5

この呪文を唱えると魔窟の壁が瓦解して、通路ができる。また、岩に対して使うこともでき、岩を無数の小さな石とすることもできる。

Spellbook of extra healing　　全快　魔導レベル3

この呪文を唱えると、ヒットポイントがかなり回復する。healingでは間に合わないようなときには、こちらのほうがお勧めできるだろう。

Spellbook of finger of death　　死の指　魔導レベル7

術者がこの呪文を唱えると、指先から死の光線が発せられる。対象となった怪物や人などが耐えられなければ死んでしまうこととなる。しかし、耐えることさえできればなにひとつ起きはしない。

Spellbook of fireball　　火球　魔導レベル4

術者の掌から飛び出た火の玉が広がり、巨大な火球と化して敵を襲う。代表的な攻撃型の呪文である。

Spellbook of force bolt　　力弾　魔導レベル1

掌から力場を発して、ダメージを与える呪文。与えるダメージは少なく、敵に避けられることもあるが、消費する魔導力が少ないという利点がある。

Spellbook of genocide
虐殺　魔導レベル7

この呪文を唱えると、ひとつの種族をイェンダーの魔窟の中から完全に抹殺することができる。この呪文を使うときには、虐殺したいと思う種族の名称を正確に刻むことが必要である。

Spellbook of haste self
加速　魔導レベル3

この呪文は術者の移動力、攻撃回数などを倍加することができる。戦闘時や、足が速くてつかまらない生物を相手にするときに使用する。

Spellbook of healing
癒し　魔導レベル1

この呪文は詠唱者のヒットポイントを多少ながらも回復させる。魔窟に入った直後ではかなり役に立つが、深層においてはこの呪文ではフォローできないほどの重傷を負うことが多いため、それほど役には立たない。

Spellbook of identify
識別　魔導レベル5

素性のわからないアイテムを識別する。スクロールと同様の効果があるが、呪文を唱えるだけで識別ができるため、呪文のほうが使い易いといえる。

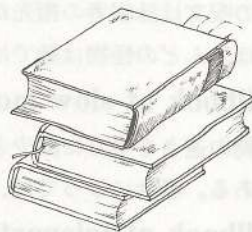
Spellbook of invisibility
透明化　魔導レベル4

この呪文を唱えると、詠唱者の身体が透明になる。詠唱者の持つ物も同様に透明となるが、一度落としてしまうと、もはや透明ではなくなってしまう。

Spellbook of knock
解錠　魔導レベル1

この呪文は鍵のかかった扉や大櫃などを解錠することができる。呪文の詠唱さえ失敗しなければ、どのような鍵でも失敗の危険なしに開けられるのが最大の利点だということができるだろう。

Spellbook of levitation
浮揚　魔導レベル4

『浮揚』の呪文を唱えた詠唱者は空中を散歩することになる。イェンダーの魔窟において、ほとんどの罠は床に仕掛けられている。この呪文は、罠の作動を避ける最高の手段だといえるだろう。しかし、浮遊の呪文が効いている間は落ちているアイテムを拾うことはできないので注意してほしい。

Spellbook of light
光　魔導レベル1

ひとたびこの呪文を唱えると、闇に閉ざされた部屋を照らすことができる。この魔法による光は消えることなく輝きつづける。

Spellbook of magic mapping
地図看破　魔導レベル5

この呪文を唱えた詠唱者は、その者がいる階の地図が脳裏にくっきりと焼きつく感覚を覚えるであろう。祭壇や泉などの存在も知ることができる。

Spellbook of magic missile
魔弾　魔導レベル2

光の矢を産み出し、打ち出す呪文である。基本的な攻撃系の呪文であり、この呪文を習得することが魔導師にとって、一人前になった証しにもなる。

Spellbook of polymorph
変身　魔導レベル6

この呪文は詠唱者自身や、怪物の姿を変化させる。ただし、自分に対して変身の呪文をかける場合、なんらかの形で変化をコントロールできなければゴブリンやコボルドになってしまわないともかぎらないので、使用には細心の注意が必要である。

Spellbook of remove curse
解呪　魔導レベル5

呪いのかけられたアイテムを解呪する。手から離れなくなった武器や、外せなくなった防具などを手放せるようにすることができる。

Spellbook of restore ability
能力値回復　魔導レベル4

毒を飲んでしまったり、神の怒りに触れてしまったために減少した能力値を回復させるための呪文である。

Spellbook of sleep 誘眠　魔導レベル1

この呪文は詠唱者の指先から誘眠光線を発する。この呪文が効きさえすれば、ほとんどの怪物は敵ではなくなる。

Spellbook of slow monster 鈍化　魔導レベル2

怪物の速さを半分に減少させる呪文である。haste selfの逆の効果があるのである。場合によっては、haste selfよりも使えることもあるだろう。

Spellbook of teleport away テレポート　魔導レベル6

これは自分自身や、敵となっている怪物をテレポートさせてしまう呪文である。体力が極端に低下したときなどは、この呪文で戦闘から一時離脱するのもいい手であろう。

Spellbook of turn undead 不死浄化　魔導レベル6

死にその生の根源を持つ生物らに恐慌を引き起こし、詠唱者から離れさせるための呪文である。僧侶の持つ浄化の力と同等のものであり、場合によっては彼らを破壊することすら可能である。

Spellbook of wizard lock 魔導施錠　魔導レベル2

魔導の力によって扉を施錠するための呪文である。残念ながら、この呪文の効力は大きなものではなく、通常の方法で簡単に解錠されてしまう。

Tools 雑貨

いらっしゃい、ディビーの雑貨商にようこそ。おや、どこかでお会いしましたかな？　え、この店に来るのは2回目？　いやはや、これはとんだ失礼を。どんなものがご入り用ですか？　食料からエクスカリバーまで、なんでも取り扱うのがうちのいいところでね。まぁ、エクスカリバーはついこないだまで在庫があったんですが、あいにく最近はちょっと入荷してなくてね、いずれそちらは、また。

それでもいろいろな小物や道具を扱っているのはうちだけ！　冒険にちょっと役立つものもありますから、ご覧になるだけでもどうぞ。目を楽しませるだけならタダですぞ。

bag of holding バッグ　オブ　ホールディング

持ち物をどれだけつめてしまっても、一定以上の重量にはならないという魔法のバッグである。冒険者にとって垂涎の対象である。

bag of tricks バッグ　オブ　トリックス

使うたびに怪物が現れる謎のバッグである。判別の魔法をかけないとバッグ　オブ　ホールディングとの区別がつかないので注意が必要である。

blindfold 目隠し

安眠マスクのような目隠しである。もしも、テレパシー能力を持っているのなら、なによりも重宝することだろう。

bugle らっぱ

軍隊ラッパである。兵舎のある階では吹かないほうが無難であるといえる。また、ある場所では、ある音階を知っていると非常に役に立つ。

chest 櫃

通常は魔窟に転がっている代物だが、持とうと思って持てないことはない。ただし、非常に重量がかさむ上、これといって持ち歩く利点はない。

credit card クレジットカード

プラスティック製のカードである。櫃やドアなどの隙間に差しこんで、施錠された鍵を開けるのに役立つ。

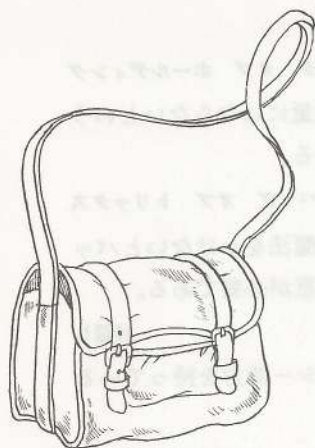
crystal ball 水晶球

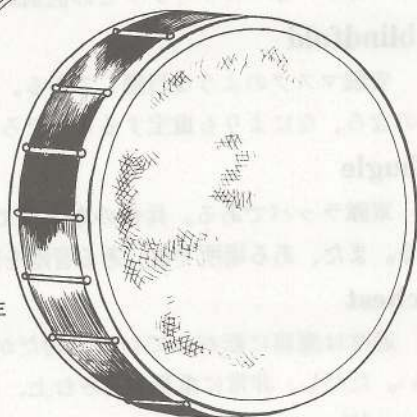
魔法によって真円に研磨された水晶球。この水晶球の中心を覗き込むことによって食料やモンスター、あるいは金貨など、さまざまな物体のありかを知ることができる。

drum ドラム

他の楽器類と同様、安眠している怪物たちを目覚めさせることができる。また、怪物たちはなぜかドラムの音色をおそれるという。

drum of earthquake ドラム　オブ　アースクエイク

このドラムを叩くと、キャラクターの技量に応じた震度の地震を起こす。そして、場合によってはいくつかの落とし穴(pit)をつくるだろう。

CREDIT CARD

BAG OF HOLDING

DRUM OF EARTHQUAKE

expensive camera 高価なカメラ

高価なカメラである。当然のことながらストロボも装備されているため、これを焚くことによって怪物を盲目にさせることができる。

figurine フィギュア

小さな立像のことである。この立像を使うと立像と同じモンスターが現れ、従順なペットとしてキャラクターに付き従う。レッドドラゴンの立像ならばレッドドラゴンが、ニンフの立像ならばニンフがペットとして生まれるというわけだ。

fire horn ファイアホーン

この角笛を吹くと、先端から炎が噴き出してくる。もちろん、強力な武器として使うことができるのだ。

flute フルート

とある場所で、とある旋律を奏でると役に立つことがある。また、吹奏者がうまければ、蛇をおとなしくさせることができるという。

frost horn フロストホーン

この角笛を猛々しく吹くと、先端から冷凍光線が放たれる。水を凍らせたり、怪物らを倒したりすることができるだろう。

harp ハープ

いたずら好きな妖精をおとなしくさせる効果があるというが、そのためには手先が器用でなくてはならないだろう。

horn ホーン

吹いたときに、同一の階にいる寝ていた怪物を起こしてしまう。また、この角笛は怪物を怖がらせる音色を奏でるという。

ice box アイスボックス

怪物の死体というものは、あるものを除くと非常に腐敗しやすいのが弱点である。しかし、このアイスボックスにつめておけば、腐敗を防ぐことができるのだ。ただし、この箱自体が非常に重量があるので、力のない者には持つことすらできないだろう。

key
鍵

各種の鍵である。手持ちの部分で種別がなされている。

lamp
ランプ

使えば暗い部屋を明るくすることができる。それ以上の効果はない。

large box
大箱

sack と同様、アイテムを収納できる。しかし、かなりの重量があるために持ち歩く利点はないように思われる。

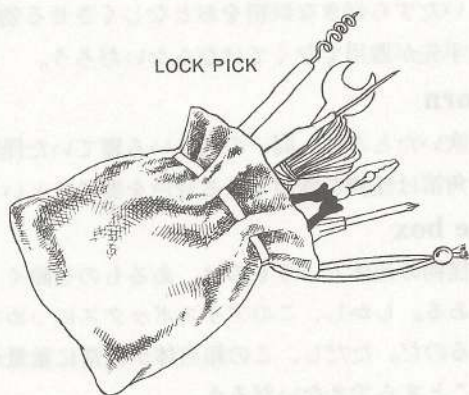
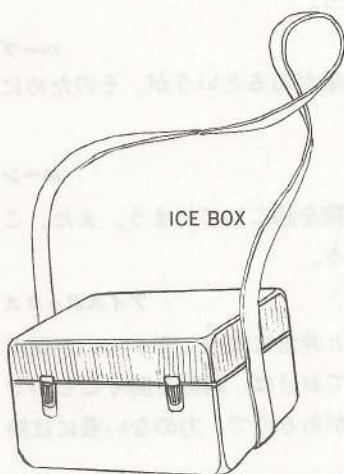
leash
手綱

ペットを連れ歩けるようになる。つまり、ペットをアイテムのように扱うことができるのだ。たとえ、テレポートトラップに引っ掛かっても、ペットもキャラクターとともにテレポートされるというわけだ。

lock pick
鍵開け道具

施錠されたドアや大箱を開けられる。多くの盗賊たちは、クレジットカードや合鍵よりも自らの腕を信じ、この鍵開け道具を愛用するという。

magic flute
マジックフルート

マジックフルートの安らかな音色は、多くの怪物たちを眠りに陥れる。

magic harp
マジックハープ

奏者の腕前に拘らず、マジックハープを奏でると、ほとんどの怪物はハープの音色に魅了されてしまうという。

magic lamp
マジックランプ

魔法のランプである。もちろん、こすれば精霊(djinni)が現れ、多くの場合は願いを叶えてくれることだろう。

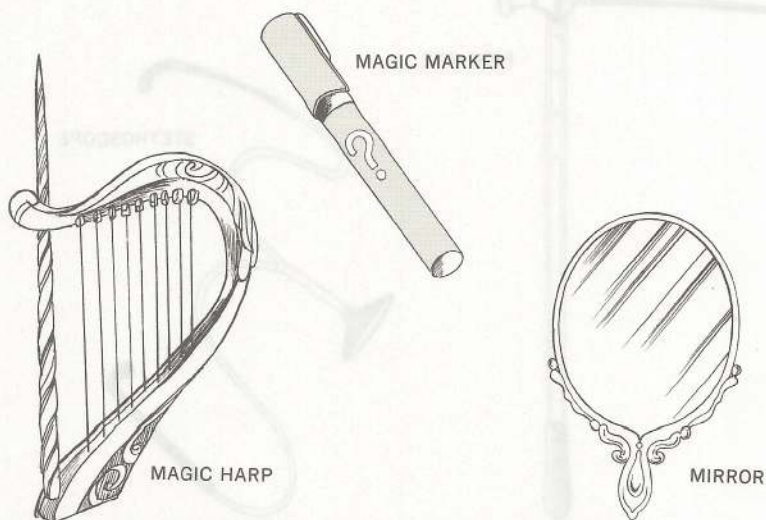
magic marker
マジックマーカー

魔窟の床にメッセージを刻むことが容易になる。また、白紙の巻き物に、好みの呪文を書き入れることができるという能力を持つ。どんな場所にも書けて、なかなか消えないのは「魔法のインキ」を使っているからである。

magic whistle
マジックホイッスル

魔法の笛。ペットを飼っていれば、吹いた瞬間にペットがすぐとなりにテレポートしてくる場面を目にすることだろう。

mirror
ミラー

鏡。ある種の怪物は自らの醜い姿を嫌うのか、鏡を怖がるようである。また、視線で攻撃を行なう怪物に対しても有効な手段となるだろう。

pick-axe　　　　　　　　　　　　　　　　　　ピックアックス

つるはしである。壁に穴を空け、岩を砕くことができる。また、武器として使うこともできなくはないが他に武器を持っているのならば、そちらを使うことをお勧めする。かなりの重量があるので、力によほどの自信がないかぎり、持ち歩くことは苦しいだろう。

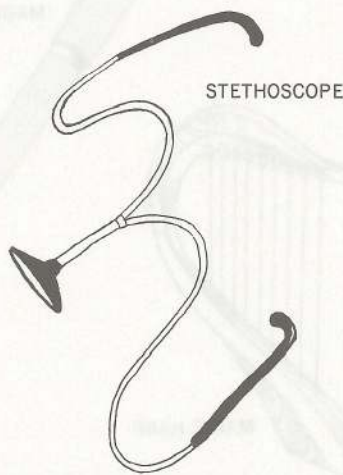
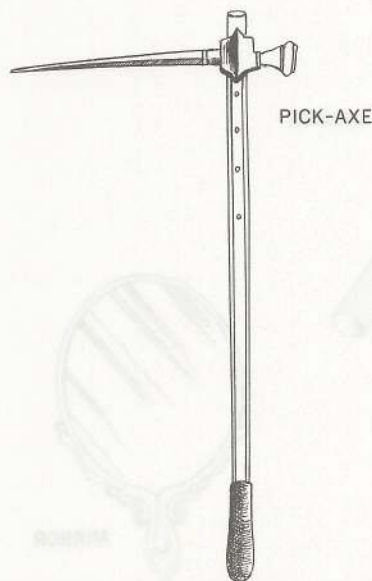
sack　　　　　　　　　　　　　　　　　　サック

キャラクターが持つことのできるアイテムは最大で52個までである。しかし、サックをつかえばアイテムを収納することができるために、それ以上の荷物を持つことができるようになるわけである。

skeleton key　　　　　　　　　　　　　　　　　　合鍵

魔法の鍵。自動的に錠の形を察知して、自らの形を変化させるという。

stethoscope　　　　　　　　　　　　　　　　　　聴診器

怪物やペットに対して使うと、対象の詳細を知ることができる。病気になっていたり、混乱している場合は、その症状すらも知ることができるのである。治療師(Healer)の標準装備である。

tinning kit
缶詰製造機

怪物の死体を缶詰にできる機械である。缶詰は腐らないので、非常に重宝するだろう。ただし、この道具は重いことに注意しなければならない。

tin opener
缶切り

開けるのにかなりの時間がかかる缶詰を容易に開ける魔法の道具である。

whistle
笛

この笛を吹けば、その場所に向かってペットが移動しはじめることだろう。しかし、他の怪物も笛を吹いた者のいる場所を知ることとなるので注意が必要である。

Wands 杓杖

やぁ、よくきたね。ダックスの杓杖の店にようこそ。なにが望みかな？魔法が苦手でも、こいつらがあればちょっとした魔法使い気分が味わえるよ。中にはどんなアイテムでも出してくれる「願いのワンド」なんてものもある。まぁ、ゆっくり見ていってくれや。ああ、それでも「無のワンド」には気をつけな。なんにも力を持っていないからな。

Wand of cancellation
魔力剝奪のワンド

魔導力を無効にするという魔力を秘めている杓杖である。この杖で指された怪物らは、特殊能力を失ってしまうのだ。例えば、レプラコーンのテレポート能力を失わせることができる。

Wand of create monster
怪物召喚のワンド

モンスターを召喚する。食料がないときなどに使うといいだろう。

Wand of cold
氷のワンド

冷凍光線を発する。光線を怪物に命中させると、かなりのダメージを負わせることができる。

Wand of death
死のワンド

死の光線を発する。光線の進行方向上にいる生物は、すべて死滅する。しかし、死の光線に耐性を持つ生物には一切のダメージを与えられない。

Wand of digging
掘削のワンド

ダンジョン内に穴を掘ることができる。また、キャラクターを包み込んで攻撃を行なうモンスターに対しても有効な攻撃手段として使える。

Wand of fire
炎のワンド

この杓杖は先端より猛り狂う炎の蛇を産み出す。多くの怪物にダメージを与えることができる。

Wand of light
光のワンド

光球を産み出す杓杖である。暗い部屋を明るくする以外には、これといって使い道はない。

Wand of lightning
雷撃のワンド

雷撃を発する杓杖である。電気に対して耐性を持つ怪物は比較的少ないために、ほとんどの怪物に対して有効な手段となるであろう。

Wand of locking
施錠のワンド

ドアや櫃、大箱などに対して鍵をかけることができる。

Wand of magic missile
魔弾のワンド

魔法の矢を封じ込めてある杓杖である。威力そのものは大したことはないが、確実なダメージを与えるのに向いている。

Wand of make invisible
透明化のワンド

この杓杖を怪物に対して振りかざすと透明になってしまう。つまり、自分に対して使えば自らを透明にすることができるというわけだ。

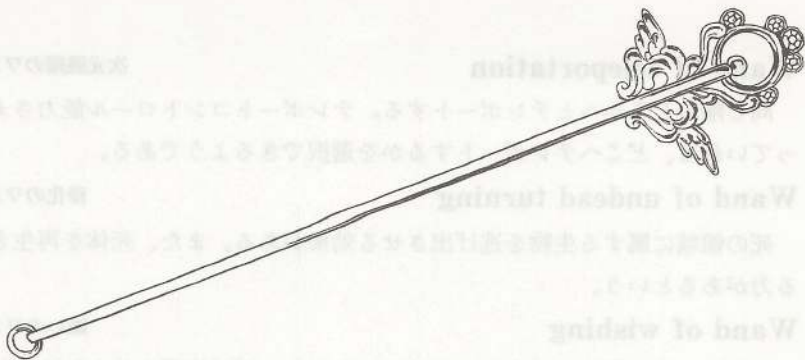
Wand of nothing
無のワンド

一切の効果を持たない杓杖である。

Wand of opening
解錠のワンド

施錠された扉や大櫃の錠を開けることができる。

Wand of polymorph
変化のワンド

モンスターやペット、あるいは自分自身を変化(へんげ)させる。また、アイテムに

対して振りかざせば、任意のアイテムを別のものに変換できる。

Wand of probing 判別のワンド

モンスターやペットに振りかざしたときに、ヒットポイントや所持金などの特性値を知ることができる。

Wand of secret door detection 探索のワンド

部屋の中で、この杓杖を振りかざすとシークレットドアを発見できる。当然のことではあるが、シークレットドアがなければ反応はない。

Wand of sleep 安眠のワンド

怪物に対してこの杓杖を振りかざすと、眠りに陥れられる。ただし、眠りに対して耐性のある怪物に関してはこのかぎりではない。

Wand of slow monster 鈍化のワンド

モンスターに鈍化の魔法をあびせかけ、その移動速度や攻撃回数を半分に減らすことができる。

Wand of speed monster 加速のワンド

杓杖を振りかざした対象の移動速度や攻撃回数を倍増させる。もちろん、キャラクター自ら使用することもできる。

Wand of striking 打撃のワンド

怪物などに対して振りかざせば、多少のダメージを与えられる。また、岩(boulder)などを破壊することもできる。

Wand of teleportation　次元跳躍のワンド

同じ階のどこかへとテレポートする。テレポートコントロール能力さえもっていれば、どこへテレポートするかを選択できるようである。

Wand of undead turning　浄化のワンド

死の領域に属する生物を逃げ出させる効果がある。また、死体を再生させる力があるという。

Wand of wishing　願いのワンド

このワンドを振りかざすと、アイテムをひとつだけ出現させられる。しかし、Wand of wishing を望むことだけは避けておいたほうが無難であろう。

Weapons 武器

よく来たな！　ここはクレイの武器の店だ。剣から矢１本までなんでも扱っているぜ。あんたの用済みの武器も高く買ってやろう。さぁ、どんなものが望みだ？

SWORDS 剣

騎士が誇りをこめ、サムライが魂がこもると考えている武器が剣だ。戦士なら主力の武器にするだろうな。ほとんどが片手で持てるものだ。もう片手に盾を持つことで防御力を増すことができるというわけでもあるのさ。

broadsword　ブロードソード

我々が「剣」と聞いたときに思い浮かべるような、典型的な剣。騎士の基本的な装備である。刃渡りは1～1.5メートルほど。長剣と比べると、かなり幅広な刃を持つのが特徴である。

dwarvish short sword　ドワーヴィッシュ　ショートソード

ドワーフは背が低いために長い剣や槍を使うことができない。そこで彼ら

は短刀を好んで使うのだ。しかし、本当に戦闘志向のドワーフであれば、斧を使うであろう。

elven broadsword　　エルブン　ブロードソード

エルフ造りの剣である。鞘や柄が凝った意匠で彩られている。また、彼らの繊細な技によって、怪物らに与えるダメージも通常のブロードソードよりもわずかながらも大きくなっている。

elven short sword　　エルブン　ショートソード

エルフ造りの短刀である。ブロードソードと同様、普通のものよりも切れ味がわずかではあるが鋭くなっている。

katana　　カタナ

東方のミステリアスな戦士であるサムライが、彼らの魂がこもっていると考える曲刀である。特殊な鋼の製法によってつくられているために、細身ながらも非常に丈夫であり、威力はブロードソードやロングソードのそれを大きくしのぐ。

short sword　　ショートソード

ロングソードより一回りほど短い剣。小回りの利く武器を好む盗賊や、体形の関係で長剣を使えない種族が好んで使うという。

long sword　　ロングソード

長剣である。傭兵ら、熟練の戦士たちが好んで使う。というのは、片手で扱うことができるため、もう片手で盾を構えて自分の身を守ることができるからだ。

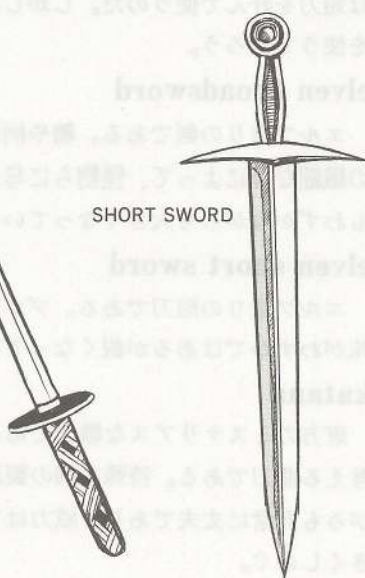
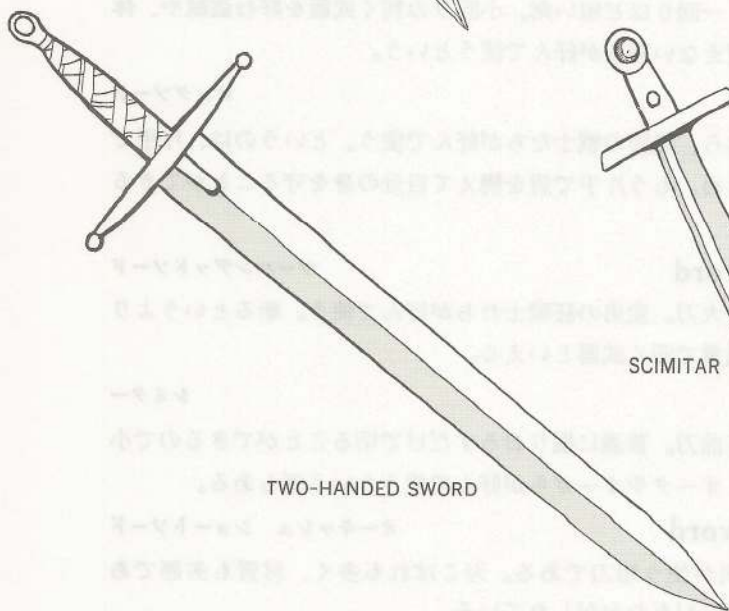
two-handed sword　　ツーハンデッドソード

両手で持って使う大刀。蛮勇の狂戦士たちが好んで使う。斬るというよりも、剣そのものの重量で叩く武器といえる。

scimitar　　シミター

海賊が好んで使う曲刀。普通に振りおろすだけで切ることができるので小回りが利く。また、オークやオーガらが好んで使うという話もある。

orcish short sword　　オーキッシュ　ショートソード

オークらの下層民が使う短刀である。刃こぼれも多く、材質も劣悪であり、与えられるダメージもたかがしれている。

BROADSWORD
KATANA
SHORT SWORD
TWO-HANDED SWORD
SCIMITAR

DAGGERS 短剣

短剣は主武装として使うよりも、もしものときの副武装と考えたほうがいいだろうな。また、投げることも容易だから、何本か持っていても損するようなことはないはずだ。

athame アサメ

魔術師らが好んで使用する短剣。非常に硬い材質から鋳造されているために、刃こぼれしない。非常に扱いやすいが、威力はたかが知れている。

crysknife クリスナイフ

隕鉄によってつくられた刃渡り20センチほどのナイフ。魔力が秘められているためなのか、その威力、切れ味は大剣にも匹敵するという。

dagger ダガー

刃渡りが20センチほどの短剣。

elven dagger エルブン ダガー

エルフ造りの美しい装飾が施された短剣。ホビットら、剣を使うには背が足りない種族が好んで使用する。

knife ナイフ

ナイフである（他になにか思い浮かびましたか？）。持って使うよりは投げて使うべき武装のひとつだろう。

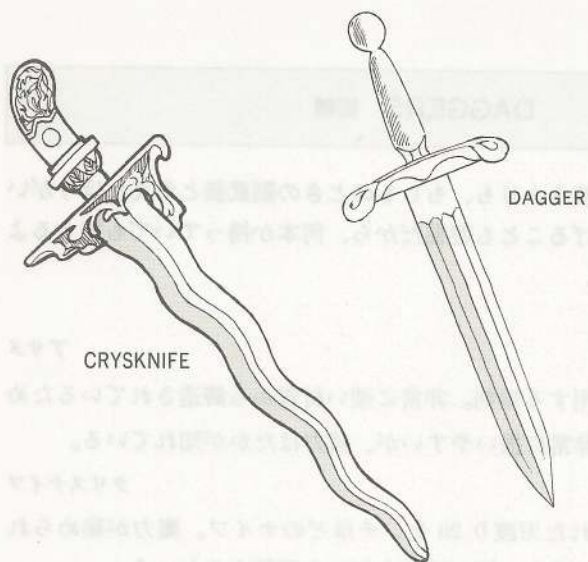
orcish dagger オーキッシュ ダガー

オークらが好んで使用する短剣。恐らくイェンダーの魔窟において、もっとも多く手に入る武器だろう。威力は推して知るべし。

scalpel メス

医療用のメスである。healerが最初から持っている武器であるが、できるだけ早く他の武器に持ち換えるべきだとだけ記しておこう。

wakizashi ワキザシ

東方の孤島の戦士らがカタナの補助武器として好んで使用する短剣である。製法はカタナと同じであり、短剣といえどもかなりの威力を誇る。

STAFFS 杖

体力のない魔導師が好んで使うな。あるいは剣や槍のような洗練された武器を使う器用さのない蛮人や、オーガなどがクラブを使っているらしいぞ。

aklys　アクリイス

針金を巻いたり、その間に尖った金属片を埋めこんだりして威力を増した棍棒。オーガらが好んで使用するという。

club　クラブ

木製の短い棒。筋力のある者であれば、そこそこのダメージを与えられるだろうが、主武装として使うには心許ない。

flail　フレイル

農機具から発展した連接棍棒。握りの部分と敵を打つ棍棒部分とを鎖や金属環でつないだもの。遠心力を利用し、力のない者でもかなりの威力を出せる。

mace

メイス

鉄製の棍棒。打撃部分はこぶ状になっており、この部分にスパイクなどをつけて威力を増している。鎚矛などと呼ばれる。

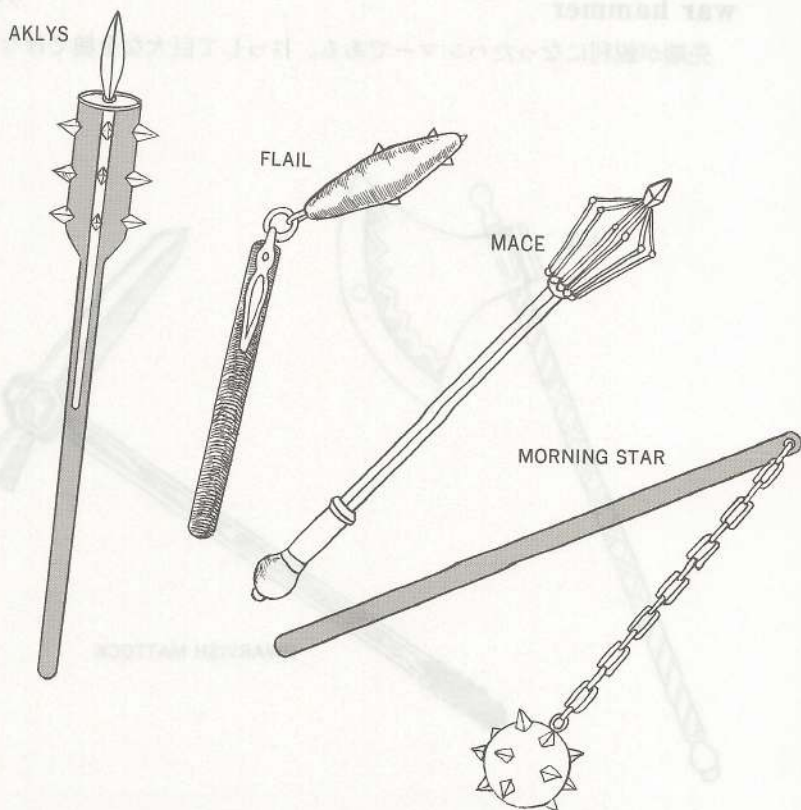
morning star

モーニングスター

鉄球と持ち手部分の棍棒を鎖でつないだもの。叩きつける武器としては最高の威力を誇るということができるだろう。スパイクのついた鉄球が明星のように見えるために、このような名がついたという。

quarterstaff

クォータースタッフ

木製の杖。多くの場合、魔術師が好んで持つような杖である。しかし、杖術という武術の一派は、この杖を使用して敵を翻弄しつつ戦うという。

AXES 斧

鎧を着ていない相手を叩き切るのに向いている武器だ。多くは日常の生活にも使えるぞ。

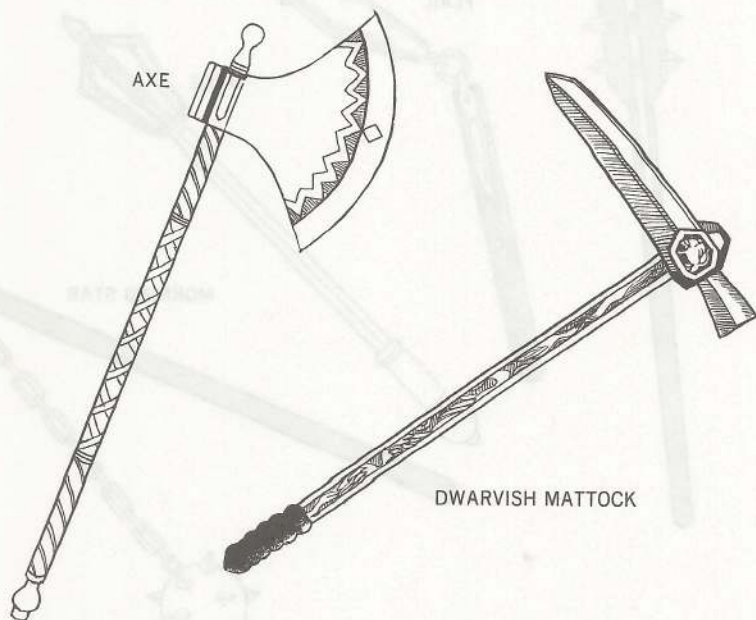
axe　アックス

斧。時と場合によっては剣と同等か、それ以上の威力を誇ることもある。

dwarvish mattock　ドワーヴィッシュ マトック

つるはし状の斧。背の低いドワーフたちが力任せに振るうときに、とてつもない威力を誇るという。

war hammer　ワーハンマー

先端が鋭利になったハンマーである。けっして巨大な金槌ではない。

SPEARS 槍

投げ槍としても使えるし、白兵戦でも使える万能の武器だな。威力もそこそこだし、重さもそれほどではないから、副武装として持っているのも悪くないだろう。

dwarvish spear ドワーヴィッシュ　スピア

ドワーフらの手によってつくられた光輝く槍。穂先がミスリル銀であるためか、槍の中では最大の攻撃力を誇っている。

elven spear エルブン　スピア

エルフ造りのスピア。柄から穂先にまでびっしりとルーン文字が刻みこまれている。

javelin ジャベリン

細身の槍。基本的に投てき用につくられており、白兵戦には不向き。

lance ランス

馬上槍。通常は騎乗した者が突進攻撃に使うことが多いが、歩兵用のランスがないわけではない。

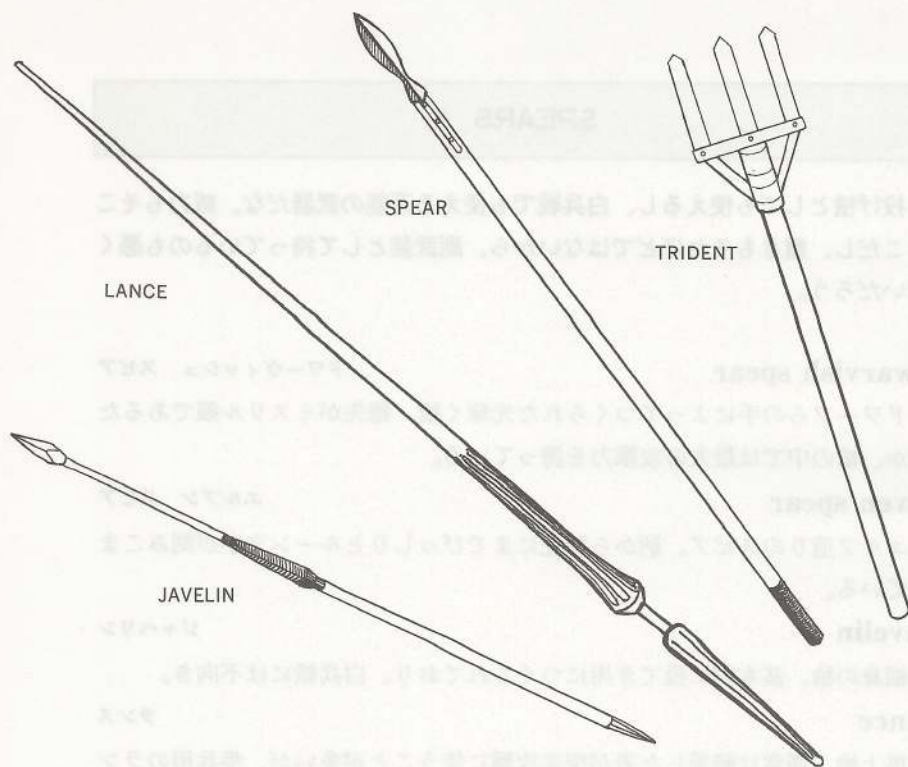
orcish spear オーキッシュ　スピア

オークらが好んで手にする黒い槍。他のオークたちの手による武器と同様に、威力は他の槍よりも劣っている。

spear スピア

基本的な槍。長さはまちまちだが1.5メートル程度のものから、2メートル程度のものがスピアと呼ばれるようである。

trident トライデント

穂先が3つに分岐した三叉槍。本来は水中の魚を獲るためのものである。取り扱いが容易であることが特徴といえるだろう。

BOW & ALLOW 弓矢

弓（bow）で打ち出すのは矢（arrow）、クロスボウ（crossbow）で打ち出すのはボルト（crossbow bolt）だな。矢もボルトも手で投げることができるが、弓で放つときとは比べるべくもない程度の威力だ。やっぱり、矢は弓で射るもんってわけだ。

bow 弓

矢を射るために使う。小型の生物に対しては最高の威力を誇るといえるだろう。また、白兵時には弓を武器として敵を叩くこともできるが、決してお勧めできることではない。

orcish bow
オーキッシュ　ボウ

オークたちが好んで使うという短弓。3種類ある弓の中では、もっとも威力が劣っている。オークたちのつくる品に共通した品質の悪さゆえである。

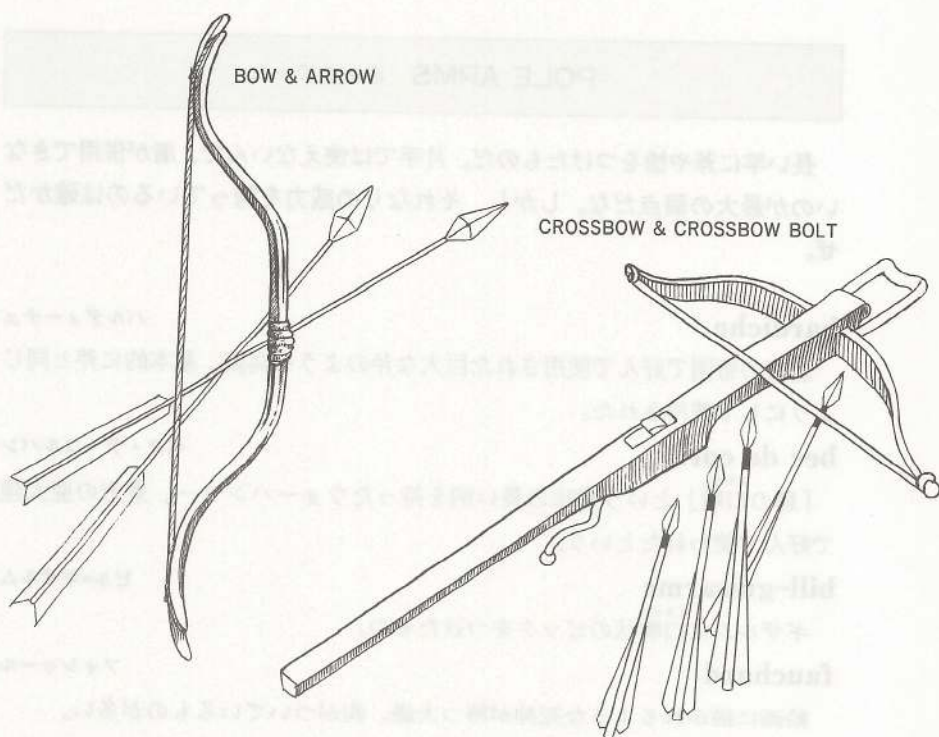
elven bow
エルブン　ボウ

エルフたちによってつくられた弓。細かなルーン文字が刻みつけられており、このために通常の弓よりも威力があがっている。

arrow
矢

ごく普通の矢。投げて使うこともできるが、弓で射るときに比べると威力は相当に劣る。

silver arrow
シルバー　アロウ

矢尻が銀でつくられた、あるいは銀鍍金された矢。聖なる力を持つ銀は悪魔や幽霊といった怪物に対して力を持つという。

orcish arrow オーキッシュ アロウ

オークたちの工匠の手による黒い矢。他の矢と比較すると、かなり質が悪いといわざるをえない。

elven arrow エルブン アロウ

エルフの匠によってつくられた矢。こちらにもルーンが刻まれている。

crossbow クロスボウ

弩。木製の台尻と弓を直角に組み合わせたもので、弓とは異なって射撃をするようにして射るのが特徴である。威力は弓のそれを大きく上回るが、速射が不可能なのが弱点である。

crossbow bolt クロスボウ ボルト

クロスボウ用の矢。クォラルとも呼ばれる。こちらも投げつけることはできるが、弩を使ったほうがいいのはいうまでもない。

POLE ARMS ポールアーム

長い竿に斧や槍をつけたものだ。片手では使えないんで、盾が併用できないのが最大の弱点だな。しかし、それなりの威力を誇っているのは確かだぜ。

bardiche バルディーチェ

北方の帝国で好んで使用された巨大な斧のような兵装。基本的に斧と同じようにして使用された。

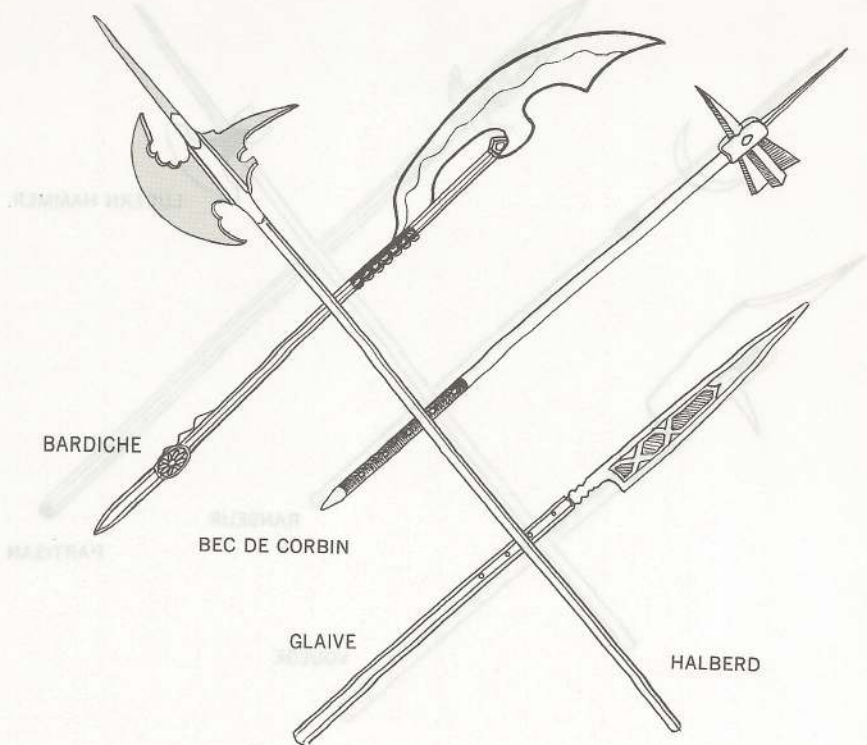
bec de corbin ベク・デ・コルバン

「烏の口嘴(くちばし)」という意味の長い柄を持ったウォーハンマー。東方の亜大陸で好んで使われたという。

bill-guisarme ビル=ギザルム

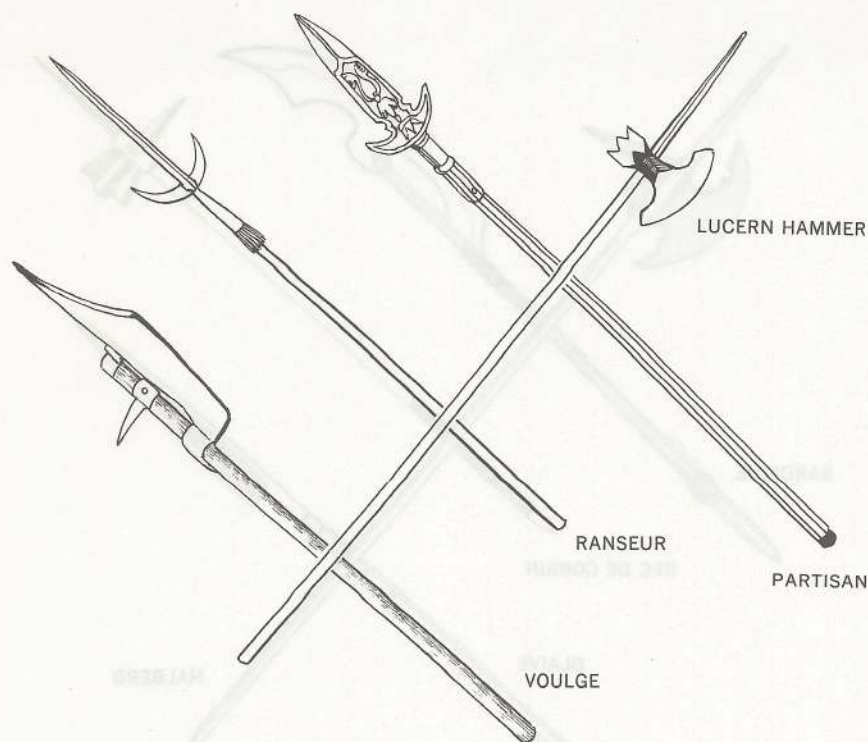
ギザルムに口嘴(くちばし)状のピックをつけたもの。

fauchard フォシャール

絵画に描かれるような死神が持つ大鎌。鈎がついているものが多い。

glaive
グレイブ
竿の先に包丁状の刃を取りつけたもの。東方の孤島ではナギナタと呼ばれ、婦女子の武装として愛用されているという。

guisarme
ギザルム
グレイブの一種。グレイブの刃よりも大きく湾曲したそれが取りつけられているのが特徴である。多くの場合、刃と逆側に鈎がつけられている。

halberd
ハルバード
長槍の刃の部分に、斧を組み合わせたタイプのポールアーム。切る、突く、なぎ払うという3つの用途で使える。

lucern hammer
ルッツェルン　ハンマー
長いピックアックスの一種。場所によってはベク・デ・コルバンと同じも

のとして扱われることもある。

partisan パルチザン

長槍の一種。穂先の付け根から扇のような独特の刃が張り出しているものが典型的なパルチザンとして挙げられる。

ranseur ランサー

長竿の先に非常に長く、細い刃を取りつけた武装である。多くの場合、刃の付け根から二本の刃が横へ向かって飛び出ている。

spetum スペタム

非常に長い柄を持った二叉の槍。巨大な敵に対して有効な武装である。

voulge ヴージ

長い竿の先に斧状の切っ先を取りつけたもの。基本的にはなぎ払うための武装であるが、突くこともできないことはない。

OTHERS　その他

今まで言ってきた範疇に収まりきらない武器だな。まぁ、いろいろと特徴を持ったものが多いんで場合によっては使えるものもあるだろ。

boomerang　　ブーメラン

南の大陸の原住民たちが好んで使う武器である。手先が器用ならば、敵に当たらなかったときには投げた者の手元に戻ってくる。

bullwhip　　鞭

獣皮を編み込んでつくられた鞭。軽いのが利点であるが、与えられるダメージはたかが知れている。

dart　　ダーツ

ゲームに使うよりも、より大型のダーツである。持って戦うこともできるが、投げたほうが使い勝手がいいだろう。

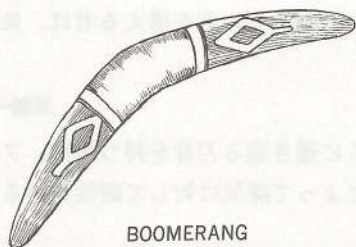
rubber hose　　ホース

ゴム製のホース。なんのために存在するのかはよく分かっていない。

shuriken　　手裏剣

星型をした投げナイフ（throwing star）である。サムライらの東方の戦士が好んで使うらしい。

sling　　スリング

その辺に転がっている石を打ち出すための武器。使い方は弓矢と変わらないが、威力はそれほどでもない。

BOOMERANG　　DART

worm tooth ワーム トゥース

ロングワームの牙。酸や錆に強いため、そういった特性をそなえた怪物との戦いには使えるかもしれない。両手用の武器である。

NAMED WEAPONS 銘刀

神から授かったり、この魔窟の片隅で眠っていたりする素晴らしい武器のことだ。あまりの素晴らしさのために、それぞれの武器に名前がついている。まぁ、おまえも聞いたことがあるようなものもあるだろうよ。

Cleaver クリーバー

素晴らしい刃を持つ斧である。詳細は不明であるが、属性はカオティックにあることだけは知られている。

Demonbane 悪魔殺しの剣——デモンベイン

悪魔に対してのみ、最高の力を発揮するという長剣。愛する肉親を悪魔によって失った剣匠が、自らの命と引き換えに鍛えあげた剣であるという。

Dragonbane 龍殺しの剣——ドラゴンベイン

ドラゴンに対してのみ偉大なる力を誇り、彼らの眷族を屠り去るためだけにつくられた剣。

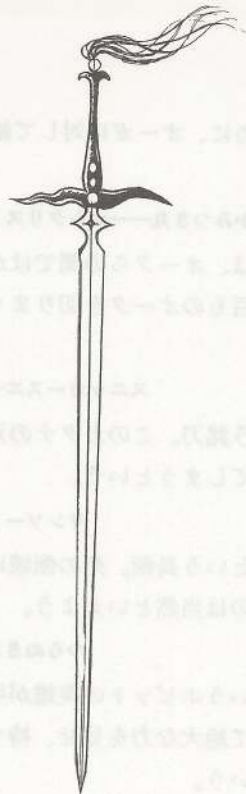
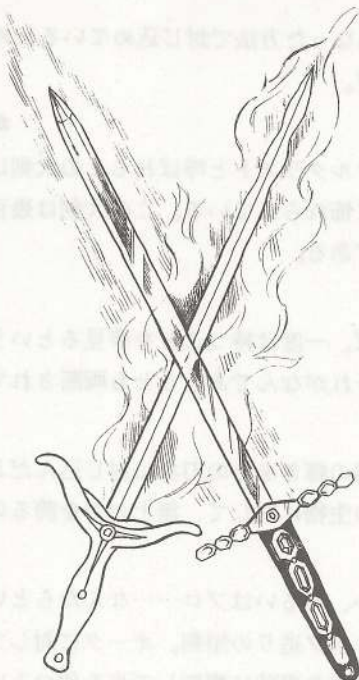
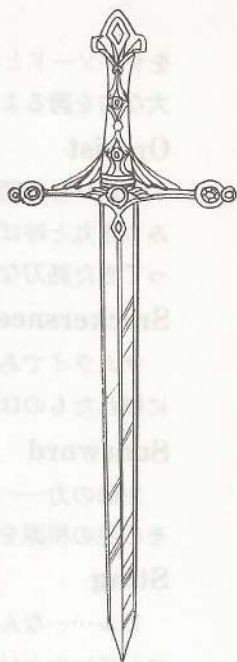
Excalibur エクスカリバー

聖なる泉の貴婦人によって、その力を認められた者のみが手にすることができるという伝説の長剣。手にした者は無類の力を誇るようになるという。

Fire brand 焔剣——ファイアブランド

炎をまとった刀身を持つ長剣。この剣を携える者は、炎に対して耐性を持つことになるという。

Frost brand 凍剣——フロストブランド

常に霜を帯び、氷のように透き通る刀身を持つ長剣。フロストブランドを持つ者は、この剣の魔力によって凍気に対して耐性を得るという。

Giantslayer 巨人殺しの剣――ジャイアントスレイヤー

巨人族やミノタウルス、オウルベアといった巨人に対して偉大なる力を誇るという長剣である。

Grimtooth グリムトゥース

オークたちの間で伝わる英雄、グリムの歯から鍛えられたという短剣。これといった特徴はないが、非常に使い易い。

Mjollnir ミニョール――トールハンマー

電撃を発することができるというウォーハンマー。投げつけても、手元に戻ってくるという噂があるが、真実かどうかは不明である。

Ogresmasher オウガ殺し――オウガスマッシャー

オーガを倒すことだけを念頭において鍛え挙げられた戦鎚。太陽の光の力

をサンソードとは異なった方法で封じ込めているために、オーガに対して絶大な力を誇るようだ。

Orcrist

かみつき丸——オルクリスト

エルフらの間でオルクリストと呼ばれるこの大剣は、オークらの間ではかみつき丸と呼ばれて怖れられている。この大剣は幾百ものオークを切りまくってきた銘刀なのである。

Snickersnee

スニッカースニー

サムライであれば、一度は持つことを夢見るという銘刀。このカタナの刃に触れたものは、それがなんであろうとも両断されてしまうという。

Sunsword

サンソード

生命の力——太陽の輝きをその刀身に封じ込んだという長剣。死の領域にその生の根源を持つ生物に対して、無上の力を誇るのは当然といえよう。

Sting

つらぬき丸

ビル……なんとか、あるいはフロ……なんたらというホビットの英雄が手にしていたというエルフ造りの短剣。オークに対して絶大な力を見せ、持つ者に及ぼうとする危険を事前に察知して光を放つという。

Stormbringer

ストームブリンガー

この剣の刃にかかった者はその生命力を剣に奪われてしまい、消滅するほかないという。最初にこの剣を手にした者は、剣で奪い取った生命力を糧として自らの生命をつないでいたという噂であるが、真実かどうかは不明である。

Trollsbane

トロールベイン

トロールたちを叩きつぶすためにつくられたモーニングスター。打撃部分がミスリル銀で覆われ、トロールたちを痛めつけるという。

Werebane

ウェアベイン

獣化人たちを狩るための長剣。獣化人の気配を察し、刀身を鳴らして警告するという剣もあるというが、真実かどうかは不明である。

端書　抄本・魔窟生態博物誌

ここに記した魔物らはイェンダーの魔窟に潜むとされる異形の怪物の詳細を述べたものである。アミュレットの護衛のためにイェンダーに召喚されたもの、どこからかイェンダーの魔窟に住み着いたもの、そして、イェンダーのあまりの魔力のために次元が歪み、どこからか迷い混んでしまったものなどが存在するという。

永きに渡って研究を重ねてきた数人の記述者らが、ようやく1冊の本としてまとめたものが、ここに紹介する“魔窟生態博物誌”である。この大著はイェンダーの魔窟に入ろうという冒険者らに1000ゾマークもの大金で売買されている。ここでは、この書物から重要と思われる情報のみを記述した抄本として公開する。

しかし、ここに挙げられた怪物が、イェンダーの魔窟に潜むすべての魔物ではないはずである。また、記述されているものに関しても、すべてが真実であるとは限らない。すべてを見るのは、イェンダーの魔窟へと赴くあなたなのだ。

編纂者／セリディア・フォレン

A　ヒヒ　ape, carnivorous ape

ヒヒ(ape)は体長数メートルに達しようかという巨大な霊長類である。もともと雑食性であるために、冒険者を襲ってその肉を食むこともあるのだ。

ヒヒは多くの場合、ボスによって統率された群れをなしている。よって、一匹倒したとしてもその後ろにさらに数匹が控えていることだろう。体力が低下しているときなどには注意が必要な相手である。広い部屋の中央などでは相手にせず、狭い場所へと誘い込んで戦うべきだろう。ただし、ヒヒの武器は歯以外には貧弱な爪程度であるので、それなりの装備をした冒険者にとっては大きな脅威とはならないはずである。

また、肉食性のヒヒ(carnivorous ape)はもともと雑食性であったヒヒが、長く肉食を続けてきたために狂暴性が増し、また体軀も通常のヒヒの倍近い大きさになっているものを特に分類してこう呼ぶ。特にイェンダーの魔窟に住むものは人肉をことさら好んでいるようであるため、冒険者は気をつけられたい。ただし、こちらは群れで行動することは少なく、一匹狼のようにして徘徊することが多いために、総合的な意味では倒すことが通常のヒヒよりも容易であると考えられる。

ヒヒの肉はイェンダーの魔窟にいる怪物の中でも、かなり美味であるといえる。少なくとも、ゴブリンの肉の数十倍は旨いはずだ。

B　コウモリ　bat, giant bat, vampire bat

暗きイェンダーの魔窟に棲みつくコウモリである。かの魔窟はイェンダーとその配下の者によって産み出された人工物ではあるが、いつのまにか表層に住み着いていたようである。

彼らは不躾な侵入者を見つけると、自分の縄張りを守るためにその小さな牙を剝いて飛び掛かってくるのだ。しかしながら、大した力は持っていないために容易に撃退することができるだろう。ただし、コウモリの行動には一貫性がないので、その部分にだけは注意して欲しい。近づいてきたかと思うと遠のき、遠のくかと思えば近づいてくるために非常に狙いがつけづらいのである。

また、吸血コウモリ(vampire bat)は、基本的には巨大コウモリと同じものではあるが、その牙に猛毒を秘めているという。噂ではあるが、吸血コウモリはヴァンパイアが変身を行なったときの姿であるという説もある。これは吸血コウモ

リは明らかに傷の治癒が他のコウモリに比べて速いために出た噂であろう。

C　ケンタウロス　plain centaurs, forest～, mountain～

ケンタウロスは上半身が人間であり、下半身が馬の姿をしている半人半馬の弓の名手である。通常のケンタウロスといえば、前述のように下半身が馬のものを指すが、ときには4脚ではなく、後ろ足の2脚のみが馬のものであるケンタウロスも見つかるという。一種の畸形であろう。

また、土地によってはレオントケンタウロスという下半身が獅子のもの。また、オノケンタウロスという下半身が驢馬のもの。あるいはごく希に半人半竜のドラコケンタウロスという種族もあるという。これらの珍種と区別するために、本来のケンタウロスをヒッポケンタウロスと呼ぶこともある。

イェンダーの魔窟には草原に棲むプレイン・ケンタウロス(plain centaur)、森に棲むフォレスト・ケンタウロス(forest centaur)、そして山に棲むというマウンテン・ケンタウロス(mountain centaur)の存在が報告されている。

ケンタウロスは自然を愛する生物であったはずであるが、なぜイェンダーの魔窟に棲みつくようになったのかは、よく分かっていない。

彼らの主たる武器は弓矢であるが、接近しての戦いには馬の足から強力な蹴りを繰り出してくることもある。彼らを倒した場合、ロングボウといくばくかの矢を入手することができるであろう。

D　ドラゴン　unknown？（知られざる存在）

ドラゴン(Dragon)は子供の寝物語の中に生を受けるような伝説の存在ではない。すでに、イェンダーの魔窟の最下層部において、何種類かのドラゴンが確認されている。しかし、その姿を見て生還した者は極端に少なく、また、生還した者も彼らの存在そのものを恐れるかのように、総じてドラゴンに関しては語ろうとしないのである。そのため、非常にわずかな情報のみが知られているだけである。

まず、ドラゴンらの種別は鱗の色によって判別がなされるようだ。そして、その鱗の色によって、ドラゴンらの吐く息は変化する。これは『竜息(りゅうそく)』と呼ばれるもので濃酸や毒性のガス、冷凍液などを口から吐き出すという。現在のところ、確認されているドラゴンの能力はこの程度のものである。

また、強大な爪や牙は、プレートメイルさえも貫くといわれる。詳しい能力な

vampire bat
centaurs
fire elemental
dragon
carnivorous ape

どは、これからの研究の必要性が非常に高いといえるであろう。
　また、彼らは卵生であることも確認されている。卵から生まれたばかりの幼いドラゴンは深層での激しい生存競争に耐え切れないためか、比較的浅い階層で確認がなされている。幼生のドラゴンは恐ろしい竜息を吐くことはできず、爪だけで戦うために冒険者によって撃退されることも少なくないようである。ドラゴンの成長体が少ないのは、こんなところにも理由があるのかもしれない。
　また、ドラゴンを打ち倒すためだけに鍛えられた銘刀が、イェンダーの魔窟のどこかで、使い手を待ちつつ眠っているという。

E　エレメンタル（精霊）　water elemental, fire〜, earth〜, air〜

　エレメンタルとは、この世の元素を意味する。すなわち、火(fire)、水(water)、風(air)、地(earth) の4つの元素である。だが、この場合のエレメンタルとは、そういった観念的な存在ではない。彼らは、これらの元素から生成された擬似生命体である。本来であれば、これら精霊は世界を形作るものとして、精霊界において平静の中を過ごす存在に過ぎない。だが、強烈な魔導力によって次空の歪んだイェンダーの魔窟に引きずり出されてきたために、彼らもまた歪んだ精霊としてモンスターとして人間に手向かう存在——怪物となるのだ。
　この世を成り立たせている元素の純粋なる塊として偉大なる力を誇る彼らは、手強い相手となって冒険者の前に立ちはだかるだろう。剣などで打ちこんだときに高熱を巻き散らすものや、自らの身体の中に冒険者を取りこみ、多大なダメージを与えるものなども存在するという。
　ただし、イェンダーの魔窟以外の場所においては、狂った精霊を目撃することはほとんどないために詳細はほぼ不明である。

F　粘菌類　violet fungus, brown mold, yellow〜, green〜, red〜

　イェンダーの魔窟には、いくつかのコケやキノコなどが生えている。まれに、それらが異常なほどに密集することもあるのだ。特にコケ(mold)が巨大化した怪物は、こちらが手を出さなければ、まったく攻撃してこようとはしない。ただ、単にそこに「存在」するだけなのだ。
　しかし、一度冒険者が攻撃を仕掛けようものなら、とんでもない反撃を喰らうことであろう。巨大コケ類は受けた衝撃によって、自らの内部の胞子を周囲に巻き散らす能力を持っているのだ。この胞子には強酸性のもの、生物の肌に付着す

ると異常な熱を発するものなどが存在するという。ゆえに、粘菌類を見つけたときには、無視してしまうのが最高の方法といえるかもしれない。だが、これらの粘菌類を倒し(?)て食べた場合、それぞれの胞子からの攻撃に耐性を持つことができるものも存在するという。無視するには勿体のない存在かもしれない。

また、粘菌類の中でも violet fungus は、やや趣が異なっているようだ。というのも、この生物は粘菌類であるにも拘らず、自ら移動することが可能であり、我々と意志の疎通を行なうことすらできるのである! マタンゴのような存在なのだろうか……。

G ノーム　gnome, ~lord, ~king, gnomish wizard

ノーム(gnome)はドワーフの近縁にあるといわれるヒューマノイドである。ドワーフと同様に氏族を形成し、多くは土の中に穴を掘り、快適な住居をつくってはそこに住む。背格好はドワーフを一回りほど小さく、多くは勇敢な戦士としての資質を持っている。

なぜイェンダーの洞窟に彼らが住居を構えているかは不明である。彼らの理想の住居を提供してくれたイェンダーに感謝して、侵入者を撃退しようとしているのかもしれない。

彼らも人間と同様、さまざまな存在がある。善良なノームもいれば、邪悪な心を持つノームもいるというだけのことだ。つまり、イェンダーの護衛についている人間がいるように、ノームもいるというわけである。

ノームは表層におり、大した敵であるとはいいがたいが、氏族を束ねるノームロード(gnome lord)や、そのノームロードたちを統括するノームキング(gnome king)は、かなりの強敵である。また、魔術を使えるノーミッシュウィザード(gnomish wizard)も存在するが、魔術に関してはそれほどの腕前を持っているとはいいがたいようである。

H 巨人たち　giant, stone~, hill~, fire~, frost~, minotaur, owlbear, ettin, titan

一口に「巨人」と呼ばれる彼らであるが、それぞれに異なった性格を持っている。ここでは、巨人をいくつかの群に別けて解説をさせていただこう。

● GIANT

まず、いわゆる「巨人族(ジャイアント)」に関して述べよう。「ジャイアント」と呼ばれる彼らは、我々人間やエルフなどと同様のヒューマノイドである。単に体軀が巨大にな

ったに過ぎない。

現代においては滅多に人前に出ることも少なくなったためか、「伝説上の生物」的な扱われ方をしているが、それは誤った認識である。「巨人族」には一般的なジャイアント（giant）、岩場に好んで棲むストーン・ジャイアント（stone giant）、丘陵地域に棲むヒル・ジャイアント（hill giant）、熱帯や火山地帯に棲むファイア・ジャイアント（fire giant）、寒冷地に棲むフロスト・ジャイアント（frost giant）が確認されている。イェンダーの魔窟の中においても、彼らの姿を見掛けることがある。自然を愛する彼らが、なぜにイェンダーの魔窟に住まいを構えているかは不明である。

また、彼らの肉を食むと、その能力が乗り移ると噂されている。多くは異常な筋力を誇るようになるということだ。

● MINOTAUR

ミノタウルス（minotaur）は半牛半人の怪物である。迷宮や洞窟に居を構え、その手に持つ巨大な斧で鎧ごと冒険者を真っ二つにするほどの怪力を誇るという。知能は低く暴力的であり、冒険者にとっては、もっともやっかいな相手であるといえるだろう。

● OWLBEAR

オウルベア（owlbear）は古代の魔導によって熊と梟（ふくろう）が合成されて生まれた怪物である。その強大な身体で敵を抱きしめ、そのまま絞め殺すのである。イェンダーの魔窟においてオウルベアに会ったのなら逃げることは忘れたほうがいいだろう。

● OTHER GIANTS

また、タイタン（titan）らは超古代の神々の子孫であるといわれるが、その詳細はベールに包まれており、まったくの不明といわざるをえない。エティン（ettin）も、これまた詳細は不明である。

I　ストーカー　stalker

ストーカー（stalker）は、魔術師によって異次元より召喚される魔物である。彼らはイェンダーの魔導によって召喚されたために消滅するその瞬間までイェンダーの命令に従い、冒険者の前に立ちはだかるであろう。

彼らの最大の特徴は透明（invisible）であることといえよう。多くの場合、彼らの最初の一撃は不意打ちとして冒険者を襲うのだ。その後も「襲われたこと」が分かっても、「ストーカーがどこにいる」のかが見えないために、苦戦するこ

gnome
minotaur
giant
jabberwock
警備員
YUKI HIRO

ととなるだろう。まさに恐るべき襲来者であるといえるだろう。
ただし、エルフの驚異的な視力の前には透明であることはなんの意味もないし、なんらかの方法によって「透明看破（see invisible）」の能力を得た者は、その姿を目にすることができるという。
また、ストーカーの肉を食んだものは透明になることができるという噂があるが、これにはかなりの危険が伴うことだろう。異次元の生命体の肉がどのような効果を我々に及ぼすのかがまったく不明であるためだ。

J　ジャバァウォック　jabberwock

謎の存在である。かなりの力を誇る怪物のようで、目撃例が極端に少ないことがジャバァウォック（Jabberwock）を謎の存在となさしめているのだ。
わずかな目撃例を総合すると、竜に比較的近い生物であるようであるらしい。竜と同じ形の翼を持ち、空を飛ぶことはほぼ間違いない。その爪と牙は非常に鋭く、おそらくは肉食であり、人間をも襲うであろう。また、非常に優れた視力の持ち主でもあり、その瞳は真っ赤な炎が燃え上がるように光るという報告がある。
わずかながら地上においても目撃例が報告されており、そのほとんどが森の中からゆらゆらと現れる姿を目撃されている。また、ゴボゴボと泡の浮きたつような音をあげて近づいてくるともいう報告もある。
と、いくつかの目撃例を挙げてきたが、現実的にはどのような生態であるか、どのような性格であるのかは不明なのである。この書にある図も想像図に過ぎず、実際の姿は分からない。これでは注意のしようもないであろうが、するどい牙と爪を持った竜のような生物に出会ったら、かなりの強敵だと思っておけばいいだろう。

K　警備員　keystone kop, kop sergent, ～lieutenant, ～kaptain

警備員たちはイェンダーの魔窟にあるという商店と契約を結び、店を警護する者たちである。何らかの方法で商店にある貴重な品物を万引きするような不躾な買物客に、その代価を支払わせるために存在するという。魔窟にアラームが鳴り響いたのなら、気をつけるべきである。彼ら警備員が店主の要請を受けて、どこからか出現したことを意味するからだ。彼らは犯人が存在するかぎり、どこまでも追いかけてくることだろう。

警備員らは片手にクリームパイを、もう片手にはゴム製のホースを携えてやってくる。畏怖すべきクリームパイを投げつけることによって犯人を盲目にし、しかる後に恐るべき武器であるゴム製ホースで万引きという大罪を犯したことに対する制裁を、犯人に加えるのである。

ただし、万引犯人が充分に反省した上で商店主に対価を支払うというのであれば、彼らは（舌打ちしつつも）素直に消え去ることであろう。消えるときも現れたときと同様に唐突に姿を消すことはいうまでもない。

L　リッチィ　lich, demi〜, master〜

リッチィとは太古の偉大なる魔導の技によって永遠の命を得た魔術師や、ある邪神の力によって不死となった高位の僧侶たちの総称である。その呪われた生命の根源は半ばを死の世界に、そして残りの半ばを現(うつつ)の世界においているために、彼らの魂は現世において不滅となっているという。

禁忌とされている不死の法を操るほどの強固な意志によってリッチィとなった彼らの魔導の力は壮絶の一言に尽きる。彼らは不滅であるがゆえに、魔導の研究に悠久の刻を費やしている。そして、その結果としてあらゆる魔導を操ることに地を割り、嵐を呼び、業火を生じさせることができるのだ。

そして、その身体に触れた者はリッチィのあまりの霊力のために、精気をことごとく搾り取られてしまい、その手指に触れられただけであらゆるものは呪いをそそがれてしまうという。イェンダーの魔窟の深層において、リッチィはもっとも畏怖すべき存在の１つであろう。

前述したように、彼らリッチィはその生の根源の半分を死の領域に持っている。そのため、彼らの身体は通常の武器では傷つかず、魔法の力が付与された武器だけが彼らを傷つけることができるとする説もある。

M　ミイラ　mummy kobold, 〜gnome, 〜orc, 〜elf, 〜human, 〜ettin, 〜giant

ミイラたちは埋葬されたものの、この世に未練を持っている者たちの肉体だけが復活したものである。あるいは、死んだ後に一定期間が過ぎると肉体が復活するような屍の保存方法が、ある地方の伝承に存在するのであるが、この屍の復活が失敗したために怪物と化して人を襲うようになってしまうようだ。

彼ら（？）は自分が得ることのできなかった生者の魂に対して憎しみを抱いているために、生きているものすべてを襲うのである。コボルドやノーム、オーク

といった種族がミイラ化したものは生前と同様、大した力は持っていない。しかし、ときとして巨人族のミイラが発見されることがある。彼らも生前と同様の力を持っている。すなわち、巨大な体軀を誇り、異常なまでの筋力を持っているのだ。特に mummy ettin、mummy giant には注意しなければならない。

イェンダーの魔窟において、ミイラはかの魔導師の魔力によって生産されているらしい。というのは怨恨によって生じたり、屍の再生に失敗したものだけが魔窟にいると考えることは不可能なほどのミイラが徘徊しているのである。

また、彼らを破壊したときに得られる包帯を身につけたまま死んだ者はミイラになってしまうという。

N　ナーガ

red naga, black〜, golden〜, guardian〜
red naga hatchling, black〜, golden〜, guardian〜

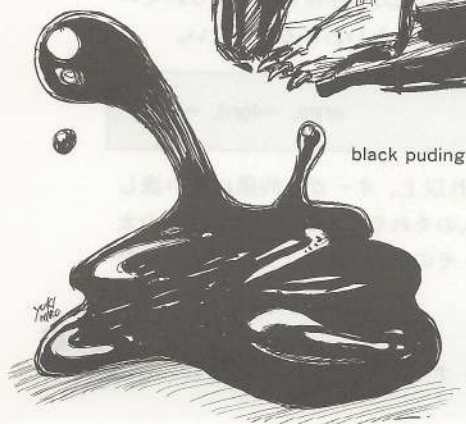
上半身が人間の女性、下半身は蛇の胴という恐ろしい姿をしている怪物を見つけたのなら、それはナーガ（naga）である。鱗の色で種族の判別がなされる、竜息を吐くものがあるなど、いくらかの相似性がドラゴンとナーガとの間には見られるのが非常に興味深い。ドラゴン族の系統樹のどこかから枝分かれした種族ではないかという説もあるほどだ。卵生であることも確認されており、魔窟の中層部においてはナーガの幼生体（hatchling）が幾体か見つかっている。ドラゴンらの幼生体と同様にナーガの幼生体も特殊な能力を使いこなすことはできず、ただその幼い牙だけが彼らの武器であるらしい。

他にも毒液を吐くもの、麻痺の毒を牙に秘めたもの、魔法を使いこなすものなどの存在が確認されている。炎を吐くものは赤い鱗をしているらしいが、残りのナーガがどのような生態であるのかなど、詳細は不明である。前述の特性などは、ほとんどが目撃談のみであるので、そのつもりで。

イェンダーの魔窟においては中層から深層にかけてその存在が確認されている。特にガーディアンナーガ（guardian naga）は強力な存在として知られているが、あまりにも深層にいるために詳細は不明であるといわざるをえない。

O　オーガ

orge, 〜lord, 〜king

人食鬼。それがオーガ（orge）である。これ以上、オーガを的確に言い表している言葉も他にはないだろう。その体軀は人のそれをはるかに陵駕し、腕の太さは大人の胴ほどにもなるという怪物である。その拳の一振りで人間を容易になぎ倒すほどの腕力を誇っている。

lich
mummy
orge
black puding
naga

褐色の肌にみすぼらしい腰布を巻きつけ、好んで棍棒を振り回すという。別段に棍棒を好んでいるわけではなく、彼らの手指が不器用であるために武器を持つときにも棍棒がやっとであるという説もあるが、オーガを詳しく観察することに成功した博物学者は残念なことに、そのすべてがオーガの滋養となってしまったので詳細は不明である。

肉食であり、中でも人肉を好んで食らうという。生きたままの人間を頭からかぶりつくということも少なくないらしい。まさにオーガは野菜を食べるようにして、人間を食べるのである。その鋭い歯は折れたときにはいくらでも生えかわり、オーガの一生涯で歯がなくなるということは決してない。

イェンダーの魔窟においては比較的表層からその存在が確認されており、オークなどとは異なり、単独で行動することが多いらしい。会話は可能ではあるが、大した知能は持ってない。体力さえ充分であれば冒険者にとっては脅威とはならないだろう。

ただし、氏族を形成することもまれにあり、そこには氏族をまとめるものや、王などが存在しているという。

P　スライム状生物　gray ooze, brown pudding, black～

グレイ・ウーズ（gray ooze)、ブラウン・プディング（brown pudding)、ブラックプディング（black pudding）らは魔窟の掃除屋として知られている。冒険者らが散らかした死体や、武器、防具などを身体に取り込んで消化してしまうのだ。グレイ・ウーズとブラック・プディングは剣や板金鎧などの金属の類を溶かし、ブラウン・プディングは革や布といったものを取り込んでしまう。この特性を利用して、ゴミ捨て場にこれらの生物を飼っている場所もあるという噂である。ただし、ときおり異常増殖して手に負えなくなって大騒ぎになることもあるので注意すべきであろう。

基本的にスライムらには知能と呼べるものがなく、単に生きているだけの存在にすぎない。ただし、冒険者の進行方向に「存在」している場合には戦わなければならないこともあるだろう。どうしても戦わなければならないときには腐蝕性のある武器では戦わないことだ。錆びたり、腐ったりする材質で作られた武器がこれらのスライムに命中すると、あっさりと腐蝕して鈍化してしまう。また、酸や毒、冷気などに対しても耐性を持っているために、倒すことは非常に難しいはずである。ただし、多くのスライム状の生物は火に対して弱いことが確認されている。魔導の火球や、炎のワンドを使うといいだろう。

また、スライムの脅威から逃げようとするときに扉を閉めることは無意味である。スライムは不定型生物であるために、扉の隙間から流れ込んでくることが確認されている。

Q　量子物理学者　quantum mechanics

我々の知識にある、いかなる魔導の概念にもあてはまらない系統の魔導を操る人間であるらしい。彼らの手に触れた者は空間を飛び越させられ、見知らぬどこかに移動しているという。しかし、これが我々の知る時空超越の技ではないことは確かなのである。いかなる方法によっているかは我々の知る由ではないのであるが、彼らは彼らの手によって構築されたこの世の理を持っており、それを駆使しているようである。

なぜ彼らがイェンダーの魔窟に存在しているかはまったく不明である。あるいは、彼らはイェンダーの魔窟においてなんらかの実験を行っているという噂もある。長く実験を行ってきたためか、彼らの身体は重金属から常に放射されている毒によって汚染されているらしい。よって量子物理学者たちの死体を食べることは非常に危険である可能性がある。

R　酸化怪物　rust monster

人間よりもやや大きめであるが、動きはすばやい。暗褐色の皮膚をしており、エメラルドと見間違うような緑の目を持っている。この怪物の食物は金属である。鋼がもっとも好物という噂があるが、確認はされていない。また水中を優雅に泳ぐともいわれるが、どちらも噂の域を出てはいないのだ。

この怪物には金属性の武器や防具は役にたたないことが、ある冒険者によって報告されている。彼の皮膚はありとあらゆる金属を酸化させてしまう能力をもつらしい。剣でうちかかった冒険者は、ほんの一時間前に研いだ剣があっという間に錆びてしまった現場を目撃している。槍が皮膚に触れただけで、腐蝕してしまうをみた冒険者もいる。

防御も同様である。この生物の頭部から生えている触手に触れられただけで、金属性の鎧は劣化してしまうらしい。牙や爪を持っていないので、体に傷を与えるような攻撃はしないが、鎧や兜の防御力は落されてしまうので、他の魔物と戦うときに不利になるのだ。

攻撃する方法としては、まったく劣化することのない武器や防具を使うしか手

はないだろう。

この怪物の評判は冒険者間では、すこぶる悪い。間接的にいたぶる態度が気に入らないというのだ。もっともである。

S　蛇　　snake, garter～, water moccasin, pit viper, cobra, python

蛇はこの世界において太古から忌み嫌われている。詳しい理由は不明だが、言い伝えによると楽園に住んでいた人間を追い出すのに大きな役割を果たしたことによるらしい。とある神は楽園をめちゃくちゃにされたことを烈火のごとく怒り、蛇に呪いをかけた。そのために蛇は四肢を奪れ、世にも奇怪な姿で生きざるを得なくなったという伝承もある。事実は神とその当時から生き延びている不老不死の『聖者』しかしらない。

いずれにせよ蛇と、その一族は世界の嫌われ者であり、異端児である。ある意味でもっともイェンダーに近い存在といえるかもしれない。

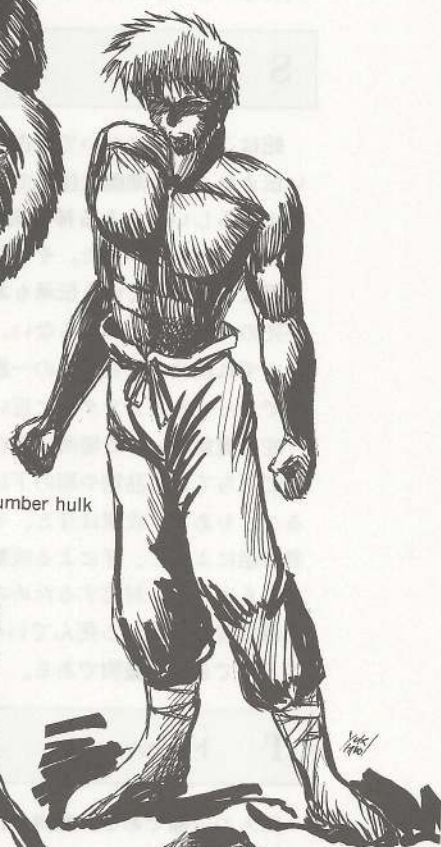
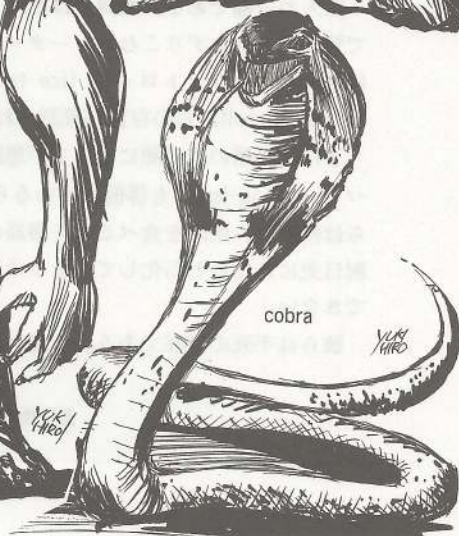
蛇は魔窟のいたる場所に存在し、いたるところで攻撃をかけてくる。時には魔窟に落ちている品物や箱の下に身をひそめ、冒険者が手をふれた途端に襲いかかることもある。攻撃は牙と、その牙からもたらされる毒が主なものである。冒険者の話によると、牙による攻撃はたいして損害を与えないが、毒は恐ろしいものであるようだ。対抗するための能力を有していないと、致命傷になりかねず、蛇の毒に苦しみながら死んでいったものは少なくないという。「たかが蛇」と侮ることはできない魔物である。

T　トロール　　troll, ice～, rock～, water～, Olog-hai

巨人の一種である。魔窟にはごく一般的なトロール（troll）から、水中に棲んで冒険者をひきずりこむウォーター・トロール（water troll)、全身が氷のように冷たいアイス・トロール（ice troll)、壁をぶちこわして現れるロックトロール（rock troll）らの存在が確認されている。

また、暗黒の魔道師によって不思議な妖力を身に授けられたといわれるオログ-ハイ（Olog-hai）も徘徊しているらしいが、公式の報告はなされていない。彼らは残虐で、生肉を食べるのを最高の楽しみとしている。彼らの唯一の弱点は直射日光にあたると石化してしまうことであるが、暗い魔窟では太陽の助力は期待できない。

彼らは不死の存在である。一度は倒すことに成功しても死体をきちんと始末し

量子物理学者
rust monster
troll
umber hulk
cobra

ないかぎり、何度でも立ち上がって攻撃してくる。レベルが一定の水準に達しており、武器も防具も十分に持っていれば安心だが、まだ経験の浅い冒険者には危険である。troll を倒すことに成功したならば早めに死体を食べてしまうか、復活する前に逃げだすかしたほうがいいだろう。

troll の武器は爪と牙である。爪は十分な防具かあれば防げるが、牙は思わぬ傷を冒険者に与える。もし死体を始末しきれずに、立てつづけに攻撃を受けるようだと出血が多くなることも考えられるので、注意が必要である。

U　アンバー・ハルク　umber hulk

褐色の肌を持つ大男といわれる。外見に関して、詳細は不明である。

この魔物に関する報告は少ないが、共通している点がひとつある。「視線に気をつけろ」ということだ。報告者によって症状の度合は違うようだが、彼らに見つめられると強い自虐の念にかられるようである。なぜ自分はこの魔物と戦っているのか、なぜ自分はこのようなところにいるのか、なぜ自分は魔窟にもぐったのか、そして最終的にはなぜ自分は生きているのか、いったい何をしようとしているのかという疑念につきあたる。

なぜ生きているのかという主題は冒険者なら一度は考えることかもしれない。しかし、そのような考えを魔物の前で持つことは危険である。冒険者は混乱し、正常な行動がとれなくなるからだ。気がついたときには、深手を負っていたということにもなりかねない。警戒が必要だろう。

視線以外には爪や牙で攻撃をかけてくるらしいが、どのような効果を持っているかは不明である。魔物に攻撃をかけられている冒険者は混乱しており、正確な打撃をはかることができなかったのだ。

V　ヴァンパイア　vampire, ～lord, Vlad the Impaler

ヴァンパイア（vampire）は他の怪物と違い、イェンダーに召喚されたり、魔力によって強化改造されたわけではない。イェンダー配下の魔物が魔窟に集結しおえたころ、東の砂漠から現れて魔窟に棲みついたらしい。もちろんイェンダーには敬意をはらい、彼の命令に従ってはいるが、あくまでも彼の部下ではない。食客に似た扱いを受けている。魔窟の中では特異な存在であるといえよう。

彼らの身長は人間よりも頭ひとつか二つぶん大きい。動きは敏捷であり、もたついた攻撃をすれば簡単にかわされてしまう。武器は爪もあるが、最大のものは

やはり牙である。彼らは冒険者の生き血をすすることによって生命力を得る。

頸動脈をかまれた冒険者は肉体的な傷のみならず、精神的なダメージもうける。戦いつづけることによって蓄積してきた精神エネルギーを奪い取られてしまうのだ。精神エネルギーは経験や知識のような精神的な要素のみならず、肉体を支える活力のようなものも含む。エネルギーを吸い取られるということは、冒険者の能力が落ちることを意味する。

ヴァンパイアの攻撃を防ぐためには、彼らの苦手な品物を用意しておくしかない。その品物は口述で伝わっており、文章にすることは固く禁じられている。

ヴァンパイアの社会には階層があり、自分よりも上の快速に属する者の命令は無条件で従わなければならない。ヴァンパイア・ロード（vampire load）はヴァンパイアのなかでも上位に位置する。彼らは他のヴァンパイアよりも強く、魔法の能力も高い。なお噂によるとヴァンパイア・ロードをも超越した存在のヴァンパイアがいるというが、正体は確認されていない。

W　亡霊　barrow wight, wraith, Nazgul

亡霊たちはイェンダーの魔窟でも非常に危険な存在の一つである。彼らの正体は不明であるが、彼らに知性があることはいくつかの報告によってはっきりしている。妖しげな笑いを浮かべながら獲物に襲いかかる亡霊を目撃した冒険者もいる。彼らを死にきれなかった冒険者の怨念だったという者もいる。イェンダーの魔窟にとりこまれた怨念は、あるときには塚に埋めこまれた王の身体を乗っ取り、またあるときは怨念自身が具象化して新たなる冒険者の前に立ちふさがるのだ。

怨念の力は強大で、経験豊かな冒険者が万全の体制を取っていても絶対に安全とはいいきれない。彼らの一部が触れたり、彼らの剣が腕をかすっただけで、冒険者は戦いつづけることによって蓄積していたはずのエネルギーを吸い取られてしまう。腕力はなえ、体力は減少する。二回りも小さくなり、頭髪に白髪が混じる冒険者も少なくない。

また、亡霊によっては不思議な霧によって睡魔を呼びよせて冒険者をねむらせたり、冒険者に魔法をかけて手傷を負わせることもある。

亡霊と戦うには十分な装備か必要である。「もし装備が十分でないときは逃げよ。絶対の自信がもてるまで亡霊と戦うべきではない。さもなくば亡霊に取り込まれ、永遠に成仏することは出来なくなるだろう」と冒険者養成所の教本には血文字で記されている。

X　ソーン　xorn

謎の魔物である。

ドラゴンには及ばないにしても、彼らに関しての情報の不足は通常の魔物の比ではない。確実に把握されているのは武器が爪と牙であること、おそろしく厚い皮膚を持っていることぐらいである。あとは噂にも似た信憑性のない報告に頼らざるをえない。

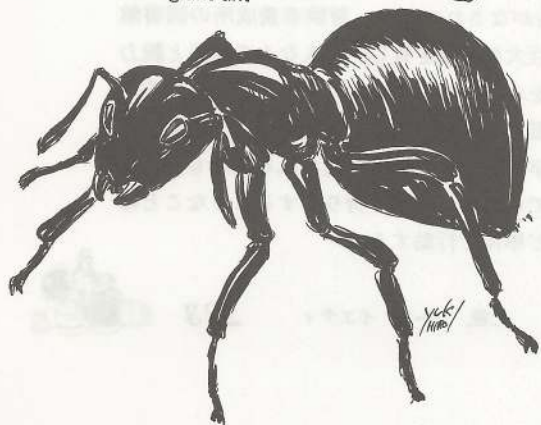
『壁抜け』に関する報告も、その信頼性の低い報告に含まれている。ある冒険者によると彼らは壁をすり抜ける能力を持っているという。彼は傷をいやすために、ある部屋で休息を取っていた。部屋には扉が一つしかなく、扉には鍵がかかっていた。もし魔物が鍵を開けようとすれば、彼の仕掛けが反応して魔物がいることを知らせるようになっていたという。そこで、彼は安心して休んでいた。ところが彼の安眠を打ちやぶるように、ソーンが現れたのだ。幸い、彼はソーンと視線を交わす前に逃げ出したため、致命傷を負うことはなかった。しかし、どこからソーンが侵入し、彼に攻撃をかけたのかは判らずじまいだった。彼は逃げるときに、ひとつしかない扉の鍵をあけたのだから扉から入ってきたのではないことは間違えない。トンネルの掘られた形跡もなかった。窮した彼は冒険者日記に「扉をすり抜けてきたのではないか」と記した。

この冒険者による報告がなされてから、同じようなソーンによる攻撃を報告した者は少なくない。しかし、あまりにも信じがたい話であるためか、公式の報告書には記されていない。あくまで噂である。

勇気ある冒険者がその生態を正確に報告するまでには、かなり時間を要しそうである。

Y　イエティ　yeti

イエティ（yeti）の生態は詳しい報告がなされており、冒険者養成所の図書館でくわしい記述を見ることができる。巨大な体軀を有し、巨人なみの体格と腕力を有する。顔の一部と手の指、足の裏をのぞいて全身が白い毛で覆われている。皮膚はうすく、冒険者の剣でも十分に貫くことができる。知性を持っていることは確認されているが、水準は低い。文字をもたず、会話に使われる語彙も多くない。よく10体から20体の群れを組んでいるが、集団で狩りをするようなことはなく、餌を取りにいくときにはほとんど単体で行動する。

yeti
barrow wight
vampire lord
zombie
giant ant

イエティは本来、人跡未踏の高峰に居住する魔物であるが、イェンダーの求めに応じて一部が魔窟をうろつきまわっている。耐寒性にすぐれており、冷却系の攻撃は彼らには通用しない。

イエティの主たる武器は爪と牙である。力まかせに腕をふりまわすので、相手の動きを見極めて攻撃をかけることが勝利につながる。体が大きいせいか、食べられるところはかなり多い。空腹の時には、思わぬ味方になるだろう。

最後に「集団ならば恐るべき相手となるだろうが、単体ならば養成所を卒業したばかりの冒険者でも互角以上に戦うことができるだろう」と記述は結んでいる。

Z　ゾンビ　kobold zombie, gnome〜, orc〜, elf〜, human〜, ettin〜, giant〜

ゾンビ（zombie）とはイェンダーの魔力により、偽りの生命を与えられた屍である。種族とゾンビにとりたてて因果関係はないようである。事実、humanからkobolt、orc、gnome、giant、そしてelfですらゾンビになることが確認されている。

彼らに思考はない。見ることも、聞くことも、感じることもできない。行動はほとんど条件反射によってなされ、ゾンビ自身の意志によって冒険者に襲いかかったり、落ちている品物を拾うようなことは決してしない。生ける屍そのものなのである。

ゾンビは不死ではない。彼らの弱点は頭である。思考能力はないが、脳髄を粉砕されると、妄執は住処を失ってゾンビは行動不能になる。

彼らの攻撃はもっぱら爪によって行われる。ゾンビ自体は決して強い相手ではないが、油断していると思わぬダメージを受けることがある。特に冒険をはじめたばかりの勇者は要注意だろう。

ゾンビの身体は腐っているので、死骸（？）を食べようなどとは思わないほうがいい。命にかかわることもあり、危険である。

a　昆虫　giant ant, soldier ant, fire ant, giant beetle, killer bee, queen bee

イェンダーの魔窟における昆虫は残虐で、獰猛である。イェンダーの魔力によって、強化された彼らは地上のそれとは比べものにならないほど強力な存在になっている。蟻の牙は大きく、蜂の針ははるかに鋭く、黄金虫にかみつかれれば皮膚はおろか肉までもひきちぎられてしまう。

蟻のなかにはかみついたときに、熱と炎で冒険者を痛めつけるものもおり、一般に考えているよりも危険な存在となっている。冒険者養成所の教本にも「昆虫を侮るな。冒険の初期においては、彼らがもっとも強大な敵になるだろう」と記されている。

彼らが恐ろしいのは集団で行動していることである。蟻のような魔物はよく集団で餌を求めるため、冒険者に対しても集団で襲いかかることが多い。一匹を倒すのに手間取っていると冒険者は退路をたたれ、完全に包囲されて嬲り殺しにされる。蟻に食い荒らされた世にも無残な死体は魔窟のあちこちにころがっている。

このように昆虫は冒険者にとって危険な存在であるが、まれにとてつもない幸運をもたらしてくれることがあるのだ。大量の蜂と出会ったときには、退いてはならない。勝利のあかつきには考えられないような力をもたらしてくれることが、いくつかの報告によって確認されている。

b　液状生物　acid blob, quivering blob, gelatinous cube

全身が液体や泡で覆われた謎の生物。イェンダーの魔力によって産み出され、魔窟内でしか生きることができない。形状はさまざまだが、球状の小さな塊になったり、立方体になったりする。大きさは人間よりも小さいのが一般的。しかしまれに人間よりも大きい個体が存在し、冒険者を驚かせる。目や耳は色は黒がほとんどで、魚が腐ったようなにおいを放つ。

攻撃は、彼らの身体の一部を使っておこなわれる。酸の泡で剣や防具を腐蝕し、冒険者の身体を溶かしてしまうものもいれば、触れるだけで相手の身体をぱっくりと切り裂いてしまう魔物もいる。また時として身体を麻痺させ、行動不能に陥れる魔物もいる。傷そのものは経験さえつめば致命傷になるようなことはない。しかしいいようのない不快感は残る。戦っているときにはねっとりした本体にまとわりつかれ、なんとか倒すことに成功しても悪臭がしつこく残る。完全に消すためにはきれいな泉の水で最低でも三日は身体を洗いつづけなければならない。

冒険者も彼らの悪臭と戦うために工夫をしており、それだけで一冊の本が出来てしまうほどである。先人の苦労は、冒険者養成所におかれている『魔窟で清潔さを保つためのいくつかの方策』に詳しい。

c　コカトリス　cockatrice

地方によってはバジリスク、バジリコックとも呼ばれている。

蛇の身体に雄鳥の頭、羽、足を有する奇怪な怪物。人間よりは大きいが、ドラゴンほど大きくならない。悪魔すら震え上がらせるような鳴き声を放ちながら、空を飛ぶ。その姿は蛇が空を飛ぶよりも奇怪なものだといわれている。

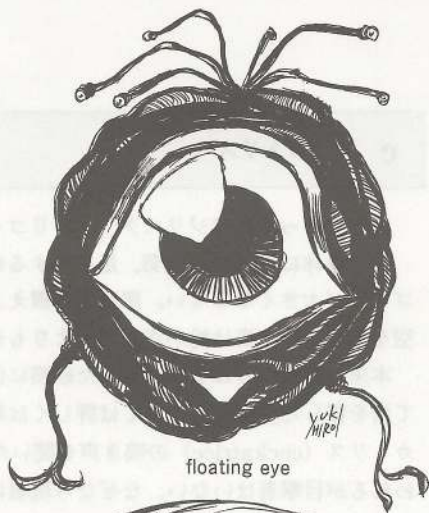
本来は魔窟からはるかに離れた砂漠に住んでいたが、イェンダーの召喚に応じて居を移した。正体については詳しくは知られていない。蛇の中の王であり、コカトリス（cockatrice）の鳴き声を聞いただけで、あらゆる蛇は逃げだすともいわれるが目撃者はいない。なぜなら現場にいたとしても、彼が生還することはできないからだ。

コカトリス最大の武器は身体にあるらしい。暗褐色に輝くうろこに触れられただけで、冒険者は石になってしまう。また冒険者がコカトリスの身体に一撃を加えることに成功したとしても、武器をつうじて魔力が冒険者に流れ込み、身体を石化させてしまうともいう。コカトリスを倒す方法は研究されているが、いまだ正式に公表された戦術はない。魔法が有効だともされているが、真偽のほどは不明である。

どんなに空腹であっても、コカトリスの死骸は食べないほうがよい。コカトリスの魔力は死体にも残存しているという。結果がどうなるか、想像は容易につくであろう。

d　犬・犬型魔物　dog, little〜, large〜, jackal, 〜were, warg, wolf, 〜were, winter〜, hell hound, pup

イヌ科の動物は冒険者にもっとも近い存在である。地上では愛玩動物としてのみならず、猟犬や番犬として人間と密着した生活をするものが多い。魔窟においても同じだ。dog は冒険者とおなじく、養成所で魔窟誘導用に鍛えられる。物音で魔物の位置を把握し、主人とともに攻撃をかける。冒険者には感じ取ることのできないかすかな匂いで品物に呪いがかかっているかどうか判断し、呪われていれば決して触れようとしない。犬（little dog, dog, large dog）は魔窟に入ったときから冒険者と行動をともにし、ともに戦う。もっとも親しく、心強い味方である。ぜひ大切にしてほしい。

イヌ科の魔物は基本的に牙や爪を主体にした攻撃をかけてくる。小さな動物なら問題にならない傷だけだが、魔物によっては相当のダメージをうける。地獄を

floating eye
cockatrice
gelatinous cube
hell hound

守るといわれる猟犬は牙のみならず、鉄をも溶かす熱をふくんだ吐息で攻撃をかけてくることが報告されており、中途半端な装備ではあっという間にやられてしまうだろう。

また魔物によっては牙による傷のほかに、怪物自身が憑依してくることがある。憑依されると冒険者は正常な行動がとれなくなり、危険な状態におちいる。魔窟では人間なのか、動物なのか判別できない死体があるが、それらは憑依された結果だと思って間違いない。憑依化を引き起こす魔物は本体も獣人のような姿をしているので、半人半獣の怪物と出会ったら「相応の対策をとるべきである」と冒険者養成所の教本にもある。

なお、どんなに空腹でも獣人の死体を食するべきではない。死んでも獣人の魔力は消えないといわれている。

e　球状生物　floating eye, freezing sphere

球状生物として分類されている魔物のなかで、冒険者養成所の図書館で記述をみることができるのは現在のところ2種類である。

ひとつはフローティング・アイ (floating eye)。世にも奇妙な目玉である。その巨大な目玉ゆえに「見つめる者」と呼んでいる地方もあるという。また、ごく稀に手足が生えているものが見つかることもあるという。

イェンダーの魔窟において、目玉だけがふわふわと浮遊している現場をみた冒険者は少なくない。目玉は人間のものよりははるかに大きい。巨人のそれよりも一回りくらい大きく、人間の顔と同じくらいである。瞳は緑色で、時として不思議な輝きを発する。まぶたや、それに類するものはまったくない。後ろに視神経のなごりのような触手がわずかについていだけである。気味の悪さに、思わず叩き落としたくなるだろう。

しかし、むやみに攻撃をかけると危険な存在であることは、経験をつんだ冒険者なら誰でも知っている。知らずに剣でうちかかっていった冒険者が殺される姿を何度も見ているからだ。彼らは目玉がイェンダーの魔窟で、どのような効果を持っているか知っている。だから目玉の攻撃には慎重である。

死んだ目玉は食べることもできるらしい。たいがいの冒険者は気味の悪さに捨ててしまうが、何人かは空腹のあまり死体を口のなかに放りこんだという。そのうちの一人は冒険者として成功した。彼は目を閉じても人の居場所が判り、人の考えていることを正確に言いあてたという。

もう、ひとつの球状生物はたんなる白い玉らしい。情報は目玉よりも少ない。かなり危険な存在らしく、戦った冒険者たちはかなりの凍傷にかかっている。ある冒険者は死ぬ直前に「爆発」という言葉を残したが、それがどういう意味なのかは不明である。

f　ネコ科の動物　kitten, housecat, large cat, jaguar, tiger

ネコ科の動物はイヌ科と同様、冒険者の力強い味方となる。イヌと違ってネコは養成所で訓練することはできない。しかし地上にいるときから、ネコの本質は魔物に近く、彼らは本能的に物品が呪われているかどうかを判別する能力を持っている。地上から連れてきたネコは呪われた品物には近づこうともしないので、冒険者はネコの態度でどのような物品なのかを判断することができる。またネコはどちらかという自分勝手でイヌのように主人とともに戦うことはないとされているが、決してそのようなことはなく、主人に恩義と愛着を感じていれば、主人ともに魔物と戦う。

ネコ科の動物の武器は牙と爪である。というよりも、それしかない。決して武器として強力ではないが、彼らは使い方をよく心得ており、時として大きな傷を負わせる。経験の浅い冒険者にとっては油断することのできない。

しかしながら、経験をつむにつれてネコ科の魔物は決して強敵ではなくなる。冒険者養成学校におけるネコ科の動物に関する記述が少ないことは、冒険者に対するネコ科魔物の脅威の度合を示している。

g　グレムリン　gremlin

ゴブリンの亜種。身長は人間よりも低い。一般には空を飛ぶ能力があるとされ、地上では飛んでいる姿を目撃されているが、イェンダーの魔窟にいるものは飛行能力を持っていないようだ。イェンダーの魔力によって改造されたのか、それとも狭い魔窟で飛ぶ気になれないのかは不明である。

グレムリンの武器は牙と爪である。牙はたいしたことはないが、爪はひっかかれかたによってはちょっとした傷を冒険者に残す。時として、冒険者の身体に宿った特殊能力を奪っていくこともあるので用心が必要である。ある冒険者は、別の怪物を食べることによって得ていたある能力がグレムリンと戦ったのちに消滅していたと報告している。ほかにもいくつかの能力が奪われたという報告は多い。魔窟の外では、ちょっと目を放した隙にきれいな皿や小物がなくなっていた

というのはよくある話である。しかし、生物の能力を奪っていくという話はまったく聞かない。おそらくイェンダーの魔力によって、新たに加えられた能力であろう。

地上では人間に協力する益獣であるが、魔窟では敵意をむき出しにして襲いかかってくることが多い。警戒が必要である。

h　地下の住人　hobbit, bugbear, dwarf, ～lord, ～king

地下の住民で、冒険者にとってやっかいな存在となるのがドワーフ（dwarf）である。

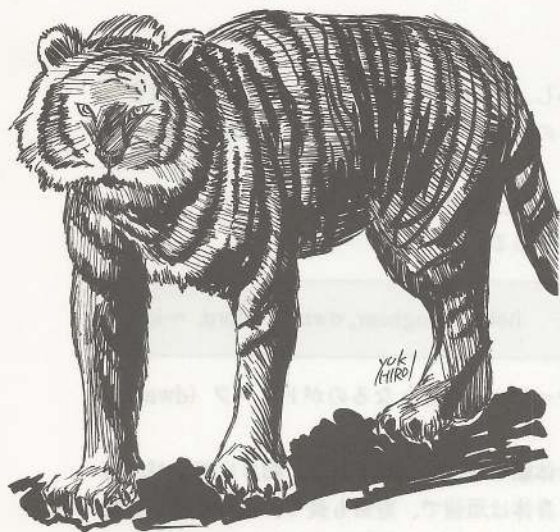
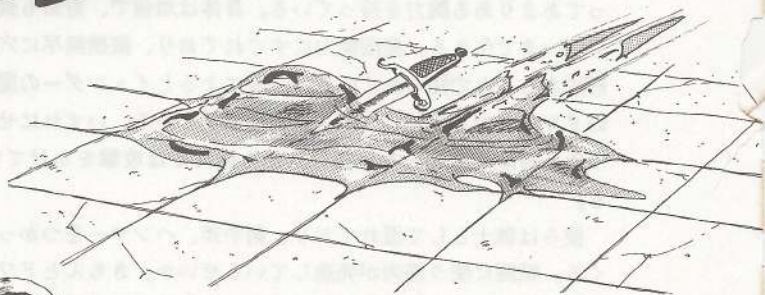
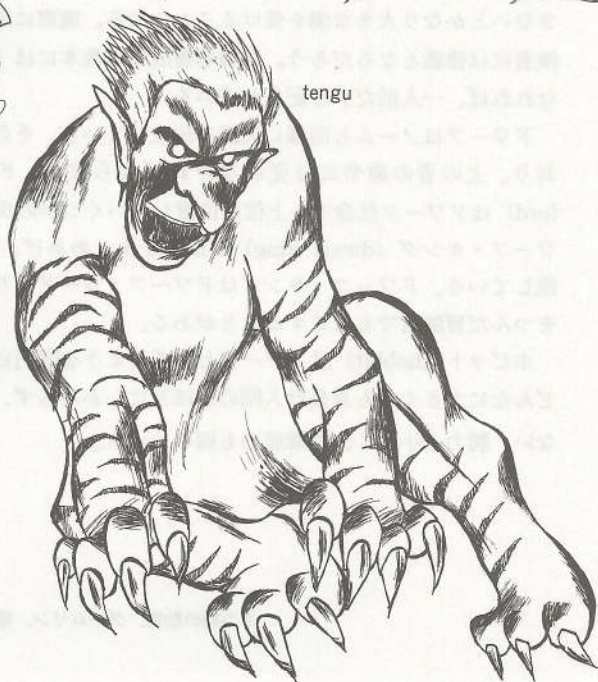
ドワーフは人間よりもやや小さな体軀を有する種族である。動きは遅いが、補ってあまりある腕力を持っている。身体は頑強で、寿命も長く、たいていは200歳ぐらいまで生きる。掘削能力にすぐれており、縦横無尽に穴を掘って地底都市を形成することで知られている。一説によるとイェンダーの魔窟を作ったのも配下のドワーフであるというが、真偽は不明である。いずれにせよ彼らが魔窟にすみつき、冒険者の知らない抜け穴から現れては攻撃をかけていることは事実である。

彼らは戦士として優れており、剣や斧、ハンマーをつかって冒険者を攻撃してくる。戦闘に使う筋肉が発達しているせいか、きちんとドワーフの攻撃を受け流さないとかなり大きな傷を受けることになる。魔窟に入ってからの経験が浅い冒険者には強敵となるだろう。冒険者養成所の教本には「彼らを楽に倒せるようになれれば、一人前だ」と記されている。

ドワーフはノームと同様に氏族を形成している。そのため階級がはっきりしており、上の者の命令には従わなければならない。ドワーフ・ロード（dwarf lord）はドワーフ社会でも上位に位置し、いくつかの氏族をたばねる。そしてドワーフ・キング（dwarf king）が氏族をまとめあげ、君主として彼らの上に君臨している。ドワーフ・キングはドワーフ・ロードよりも高い能力をもち、経験をつんだ冒険者でもてこずることがある。

ホビット（hobbit）はドワーフと親戚のような間柄にあるような種族である。どんなに大きくとも身長は人間の肩ほどにしかならず、平均は腰以下にしかならない。腕力も小さく、攻撃能力も弱いという。

gremlin
YUKI HIRO
tiger
jelly
dwarf
tengu

i　謎の生物　manes, homunculus, lemure, imp, quasit, tengu

彼らの多くはイェンダーが魔窟をより確固としたものにするために呼び寄せたり、イェンダー自身が作り出した魔物ではない。どこからともなく現れて、魔窟に棲みついた、いわば居候である。そういう意味ではヴァンパイアに似ているが、ヴァンパイアが一族で棲みついて緊密な連絡を保っているのに対し、彼らは個体、多くとも二、三体でしか行動せず、連絡しあうことはほとんどない。

ただ、ホムンクルス（homunculus）だけは、イェンダーの魔導より産み出されたものである。彼らは魔導によって生を受けた擬似人間である。

ホムンクルスに限らず、彼らに関する報告は少ない。個体の資質に関する正式な報告はひとつとして出されておらず、冒険者たちのうわさだけが唯一の情報源になっている。たしかに冒険者のうわさはいくつかの噂が総合されたものであり、彼らの命にかかわることでもあるから信憑性は高い。しかし噂はどこまでいっても噂であり、正確なところはよくわからない。

例えば異常に鼻の高い魔物がおり、彼らは瞬間的に移動しながら変幻自在の攻撃をかけてくるという。また、この魔物の死骸を食べると、食べた冒険者も瞬間移動の能力を持つという。常識的には考えられないことであり、この魔物に関する報告はかなり疑わしい。しかし冒険者の中には瞬間移動の能力を持つものがまれにいる。彼らがどのような方法によって能力を獲得したかは黙して語らないが、いずれも魔窟に降りてから能力を獲得したことははっきりしている。まったくの噂であるとは言いきれない。

いずれにせよ正確なところは、何一つとしてわからないわけである。彼らの真の能力を知るためには、冒険者自身が戦ってみるしかないのかもしれない。

j　ゼリー状生物　blue jelly, spotted jelly, ochre jelly

イェンダーの魔力によって産み出された生物。大きさはさまざまだが、人間と比べると大きめの個体が多いようである。きらきら輝きながら波うつ身体を持っており、体形が一定することはない。目も、鼻も、口もない。感覚というものを有しているかどうかすら不明である。何から作られたのかもまったく判らないが、冒険者の死体をいくつかどろどろに溶かしてから融合させたという説が有力である。魔窟の掃除のために、作られたのではなかろうか？

彼らの攻撃はもっぱら相手の攻撃に対して報復する形で行われる。冒険者が剣

や槍でつきかかると、彼らは身体の一部をナイフのように飛ばす。飛ばされた身体には酸や冷気が含まれており、冒険者の身体を貫けば少なからぬ傷を与える。

個体によっては、本体をつかった攻撃を行うものもいる。報告によると褐色に輝くゼリー状の本体が冒険者を包みこむように飲み込むらしい。魔物は強力な消化液を持っているので、かなりの経験をつんだ冒険者でもてこずるようなことがあれば致命傷を負いかねない。

動きは冒険者から見れば動いていないも同然だといわれるが、ひとたび攻撃に入られるとなかなかに手強い。冒険者養成所の教本でも、説明の最後に「正体が不明だけに警戒は怠らないように」と表記されている。

k　コボルト　kobold, large〜, 〜lord, 〜shaman

粗末な衣服をまとった小人。身が軽く、魔窟のどこにでも出没するという。

コボルトたちは好戦的というわけではないのだが、彼らを侮辱しようものなら怒りをあらわにして襲いかかってくるだろう。魔窟内のコボルトたちは魔術師の支配下にあるので、人間をみつけたらすぐさま戦いを挑んでくるようだ。

コボルトたちは初めて魔窟に足を踏みいれた者でも倒せるほどに弱い。しかしコボルト・ロード（kobold lord）やコボルト・シャーマン（kobold shaman）のように少しばかり手強い者や魔法を使う者がいる。

もっとも冒険者の言葉によるとコボルト・シャーマンの魔法は、ほとんど傷を負わないほどのささやかな魔法らしいのだが……。

l　レプラコーン　leprechaun

いたずら好きの小人で小妖精の仲間だと思われる。お金が大好きで、彼らに持ち金をすべてまきあげられてしまったという冒険者は少なくない。

レプラコーン（leprachaun）の動きはすばやく、しかもテレポート能力を持っているので、冒険者がいくら追いかけても捕まえることは難しい。彼らを倒したいのなら、飛び道具で攻撃するか、もしくは姿を消して攻撃するのが最善だろう。

また、レプラコーンたちは寝ていることも多いので、できることなら起こさないでそっとしておくのがいいかもしれない。

m　ミミック　small mimic, large～, giant～

様々なアイテムや扉などに化ける怪物で、その実態はまだ正確には知られていない。ある者が不定型な生物だといえば、またある者は鱗をもつ四足獣だといっている。彼らはその特殊な能力を用いて無生物に化け、愚かな犠牲者を待ち受けているのだ。

ミミックと戦闘状態に入った場合、魔窟で長く経験をつんだ者ならばミミックたちを簡単にあしらうこともできるだろうが、まだ魔窟に入って間もない者だったら逃げだすほうが賢明だろう。スモール・ミミック（small mimic）ならまだしも、ラージ・ミミック（large mimic）やジャイアント・ミミック（giant mimic）を相手にした場合、戦闘から逃げだせなくなってしまうからだ。

探索をはじめて間もない者は、とにかく商店でアイテムかそれともミミックなのかを見分けることが重要である。

n　ニンフ　wood nymph, water～, mountain～

美しい女性の姿をした妖精といわれている。

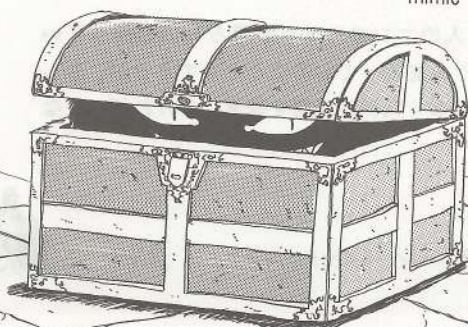
魔窟内において数種のニンフたちが確認されていて、山や川に棲まうマウンテン・ニンフ（mountain nymph）とウォーター・ニンフ（water nymph）、そして森にすんでいるウッド・ニンフ（wood nymph）たちである。

ニンフたちはその類まれな美貌を武器にしており、誘惑された冒険者は戦う気力をなくし彼女たちのなすがままになってしまうという。もっとも冒険者が戦えなくなってしまうといっても、ニンフたちは冒険者を傷つけようとするのではない。魅入られた冒険者たちに対して、ニンフたちは悪戯心からか、哀れな冒険者たちのアイテムを時として大量に盗んでいってしまうのだ。

しかも、ニンフはテレポート能力を持っており、アイテムを盗まれた冒険者が魔窟内を探し回ったとしても、あざ笑うかのようにあちらこちらへと瞬間移動していく。

ある冒険者は手強い怪物よりも、1人のニンフのほうが恐ろしいと語っている。なぜなら、普通の怪物ならばアイテムを使ってしのぐこともできるが、もしもニンフにたぶらかされれば、剣も鎧もなく丸裸で魔窟を探索しなければいけなくなるからだ——と。

leprechaun
nymph
orc
piercer
mimic

o ゴブリン、オーク　goblin, hob goblin, Uruk-hai, orc, hill〜, Mordor〜, 〜shaman, 〜-captain

ゴブリン（goblin）とホブゴブリン（hobgoblin）はその名の示すとおり、同種の生物である。彼らは邪悪な意志をもった小鬼で、体格は成人した人間よりだいぶ小さい。彼らは暗所を好み、その暗闇に慣れ親しんだ暗赤色の瞳は、永久に陽光のさすことのないであろう魔窟の中ですばらしい威力を発揮する。

ゴブリンとホブゴブリンをくらべた場合、ホブゴブリンのほうが少しばかり力が強く、またほとんど集団であらわれる。ホブゴブリンの姿をみかけたら、ほかにも仲間がいるかもしれないと警戒しておくべきだろう。

魔窟に生息する怪物の中でも、オーク（orc）系の怪物たちは種の多い部類に入る。

オークたちの背格好はほとんど人間と変わりなく、ただその顔が豚に似ており非常に醜いといわれている。オークたちは闇を好み、その赤色に光る凶々しい両目はゴブリンたちと同様に、いかなる暗闇の中でも敵を見つけだしてしまうという。

冒険者にとって一匹のオークはそれほど強敵ではないのだが、彼らは集団で襲いかかってくるので結構てこずってしまうことが多々ある。中でも危険なのがウルク-ハイ（Uruk-hai）と呼ばれるオークたちで、彼らは毒をしみこませた矢を集団で冒険者に向けて放ってくるのだ。

p ピーサー　rock piercer, iron piercer

魔窟の天井に潜む魔物、それがピーサーである。外皮が岩で覆われたロック・ピーサー（rock piercer）と、鉄のような外皮をもつアイアン・ピーサー（iron piercer）の二種類にわけられる。

ピーサーたちは暗い魔窟の中で生きるうちに退化してしまったのか目と手足がなく、ただ鋭い牙のならんだ巨大な口と、鎧を重ねあわせたような外観をもつ胴体からできている。彼らは強力な顎と牙を用いて天井に穴を穿つと、今度は頭部を下にして獲物の通りかかるのを待ち受けるという。

突然頭上から落ちてきて襲いかかるピーサーは少々やっかいな相手である。天井に隠れているうえに、外皮は固く、しかも牙による攻撃は強力だ。だがそんなピーサーたちにも弱点がある。それは彼らの体の構造状、地上での移動に不向きで動きが鈍いということである。

もしも彼らと戦闘にもちこむならば、ヒットアンドアウェイの戦法をとるか飛び道具による攻撃が有効だろう。

q　巨獣　rothe, mumakil, leocrotta, wumpus, titanothere, baluchitherium

遙か古代に滅びた獣たちや、古き伝説に登場する獣たちがイェンダーの魔窟では邪悪な魔力によって魂を呼び寄せられ復活している。

彼らの攻撃は、尖った牙で噛みついたり鋭い爪や角によって切り裂くなど、圧倒的な怪力によって冒険者を攻撃してくる。また、巨体に似ず動きもさほど鈍くなく冒険者には手強い怪物たちだといえる。

中でも史上最大の陸生哺乳類、サイ科のバルキテリウム（baluchitherium）は巨大な生物で体長が5.5メートルにも及ぶ。蘇った古代生物バルキテリウムを目の前にすると、いかに勇猛な冒険者といえども、どのように攻撃すべきか途方にくれてしまうことだろう。

ただ彼ら巨大な獣たちにも弱点があり、それは魔法に対する抵抗力が低いことである。例をあげるなら、彼らと戦う前にスリープの魔法で眠らせてから攻撃するといった手段が考えられる。

r　ネズミ　岩モグラ　sewer rat, giant rat, rabid rat, rat were, rock mole

人間よりも古くから生きてきた種族――ネズミたちの自然環境に対する適応力は非常にすぐれている。人であれば半日とたたずに死んでしまうかもしれないイェンダーの魔窟の中でさえ、そのすばらしい繁殖力と生命力にものをいわせ、ネズミたちはさも当然のように生活している。

ネズミたちのほとんどはそれほど危険ではなく、襲いかかってきてもすぐに殺してしまえるほどに弱い。ただ、ラビッドラット（rabid rat）には気をつけたほうがいいだろう。ラビッドラットは恐ろしい病原菌を持っていて、傷を受けると毒におかされる危険性があるのだ。

また、人間が他の生物に変化するというワー・クリーチャーの一種で、狼男ならぬネズミ男（ratwere）がいる。彼らは人間からネズミに変身することができ、さらに身の危険を感じると仲間の小ネズミたちを呼び寄せることができる。しかし何より恐ろしいのは、ネズミ男に噛まれて発熱した場合、攻撃をうけた冒険者は哀れにも自分自身がネズミ男になってしまうことだ。

岩モグラ（rock mole）と呼ばれる怪物の外観は、文字どおりまるで奇妙な形

をした岩のようにみえる。固い岩盤さえも貫く岩モグラたちの動きをさえぎれる物体はほとんどなく、彼らは魔窟を縦横無尽に動き回ることができるのだ。

固い皮膚をもつ岩モグラを倒すのは容易でないが、経験をつんだ冒険者ならば彼らの鈍い動作につけこんで簡単に倒してしまえるだろう。

S　蜘蛛、蠍　cave spider, giant spider, scorpion

魔窟でみかけられる代表的な蜘蛛は二種類あり、ひとつはケイブ・スパイダー（cave spider）で、もう一つが凶悪なジャイアント・スパイダー（giant spider）である。

ケイブ・スパイダーは巣をはらずに行動して捕食するタイプの蜘蛛で、攻撃はただ単に牙を相手に打ちこむことによって行う。

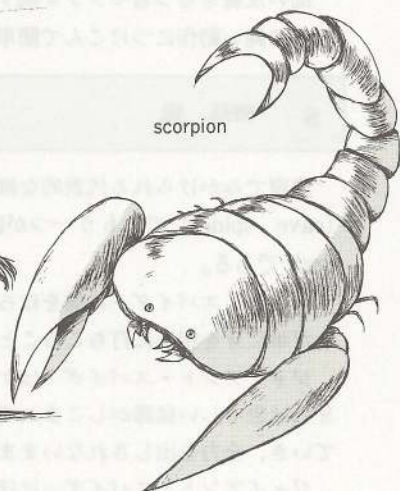
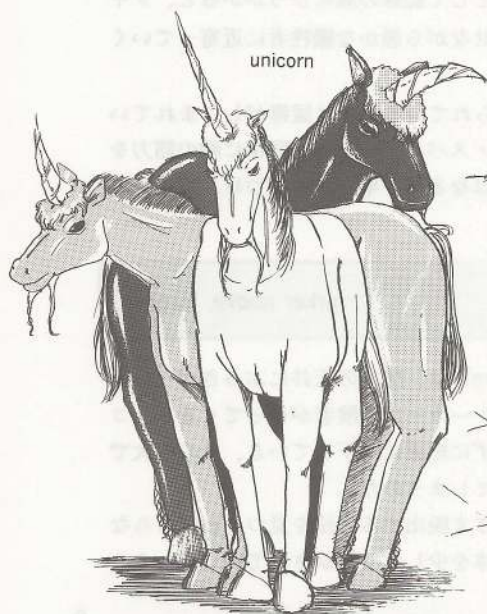
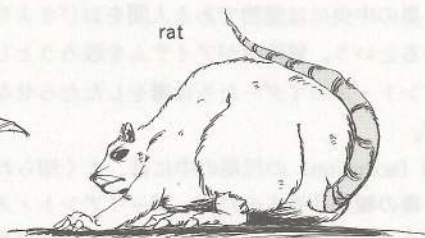
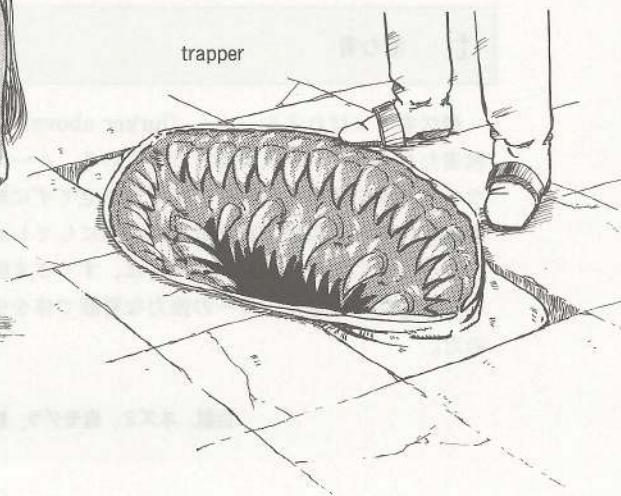
ジャイアント・スパイダーはケイブ・スパイダーよりも巨大なうえに、彼らの牙には恐ろしい猛毒がしこまれている。この毒を体に注入されると筋力が弱まっていき、全力を出しきれないままに彼らの餌食になってしまうのだ。

ジャイアント・スパイダーはほとんどの場合、巣をはって獲物をまちうけていて、巣の中央には獲物である人間をおびきよせるために様々なアイテムがおかれているという。冒険者がアイテムを取ろうとして蜘蛛の巣にひっかかると、ジャイアント・スパイダーたちは毒をしたたらせながら愚かな犠牲者に近寄っていくのだ。

蠍（scorpion）の尻尾の中には、よく知られているように猛毒がしこまれている。毒の種類は異るのだが、ジャイアント・スパイダーの毒と同様に敵の筋力を低下させるという効果がある。蠍との戦闘はなるべく早く決着をつけ、毒による攻撃を受けないようにすることが肝心だ。

t　潜む者　lurker above, trapper

潜伏者とよばれるルーカー（lurker above）は、魔窟の天井にぶらさがり、冒険者たちが通りかかるの待ちうけている。ルーカーは冒険者がやってくると、コウモリの羽を思わせる翼を広げて音を立てずに垂直に降下していき、その巨大で柔軟な口を押し広げて冒険者を丸呑みにしてしまうのだ。

ルーカーに飲みこまれた冒険者は、すぐさま脱出する方法を見つけねばならない。さもなければルーカーの強力な胃液で体を少しずつ溶かされていってしまうのだ。

scorpion
baluchitherium
rat
unicorn
trapper

同じようにトラッパー（trapper）と呼ばれる怪物も、敵を丸呑みにして消化しようとする怪物である。だがトラッパーの場合、本体は地中に隠れており、獲物が近づく振動を感知して襲いかかってくる。

ルーカーとトラッパーは元は同種の生物だったらしいのだが、魔窟内で暮らすうちに環境適応がすすんで枝別れしていった生物たちだといわれている。

u　ユニコーン　white unicorn, gray～, black～

長いたて髪をなびかせ走る、美しい白馬の姿をした一角獣ユニコーン。

薄汚れた人間を嫌うユニコーンたちは、めったに人間の前には姿をあらわさず、ましてや人間と接触しようと近寄ってくることはない。だがユニコーンは清純な処女の娘には心を許し、その背中にさえ乗せてくれることがあるという。

彼らユニコーンたちの動きは疾風のようにすばやく、普通の人間ではおいつくことはできない。また彼らの後ろ足による攻撃は、経験の浅い冒険者なら一撃で瀕死の重傷を負わせるほどに恐ろしいものだ。

ユニコーンたちの頭部には一本の角（unicorn horn）が生えており、その螺旋状にねじれた鋭い角には魔力が秘められていて、様々な幸運を持ち主にもたらしてくれるといわれている。ある冒険者は盲目になった両目が治癒したと言い、別の冒険者は猛毒がただの水に変化したと報告している。

魔窟の中には、よく知られているホワイト・ユニコーン（white unicorn）のほかにも、灰色のグレイ・ユニコーン（gray unicorn）と黒色のブラック・ユニコーン（black unicorn）が住んでいる。彼らはそれぞれ、ローフル（善）、ニュートラル（中立）、カオス（悪）の聖獣である。言い伝えによれば、冒険者が自分の属性のユニコーンを殺すことは災いをもたらす行為だということだ。

v　雲霧　旋風　fog cloud, dust vortex, energy～, ice～, steam～, fire～

フォッグ・クラウド（fog cloud）とは霧のような怪物で、敵を霧でとりまいて窒息死させようとする。だが、フォッグ・クラウドの動きはのろく、取り囲まれてもよほどの重傷を負っていないかぎり簡単に倒すことができるだろう。

不思議な旋風の怪物ヴォルテックスは、その性質によりいくつかの種類がある。

まずダスト・ヴォルテックス（dust vortex）だが、その旋風の中には無数の塵がまじっていて、冒険者が彼の風の中にひきこまれると一時的に盲目になって

しまう。エナジー・ヴォルテックス（energy vortex）は雷光をほとばしらせる旋風で、風の中に入った者は雷撃による攻撃をうける。アイス・ヴォルテックス（ice vortex）は氷塊が風の中に舞っており、極低温の冷気による攻撃を行う。次にスチーム・ヴォルテックス（steam vortex）とファイア・ヴォルテックス（fire vortex）だが、彼らに包みこまれた者は、それぞれ高温に熱せられた蒸気や紅蓮の炎による攻撃をうける。

ヴォルテックスに包まれた冒険者はそれだけでも深い傷を負ってしまうのだが、さらには貴重なアイテムまでもが破壊される危険性がある。エナジー・ヴォルテックスの電撃は、しばしば杖と指輪を崩壊させ、アイス・ヴォルテックスの冷気はポーションを凍りつかせる。スチーム・ヴォルテックスとファイア・ヴォルテックスの火炎は巻き物と魔術書が燃え上がらせ、しかもポーションを沸騰させて爆発をひきおこすという。

もし彼らと出会ったならば、できれば戦闘をさけるか、戦うにしてもそのヴォルテックスが壊す種類のアイテムを隠してから戦闘にのぞむほうがいいだろう。

W　ワーム　baby long worm, baby purple～, long～, purple～

ワームとは巨大な環状動物である。彼らは巨体をくねらせながら魔窟の内部を移動し、生物がいればすぐさま襲いかかっていく。

魔窟内においては、大別して二種類のワームが確認されている。

一匹はロング・ワーム（long worm）で、その赤銅色の胴体はおそろしく長い。ロング・ワームの神経の中枢は頭部にあり、冒険者たちがいくら胴体を切り刻んだとしても頭部を潰してしまわないかぎり再び攻撃してくる。また、ロング・ワームの口には鋭くて頑丈な牙が生えており、加工すればすばらしい武器ができるという。

もう一匹はパープル・ワーム（purple worm）と呼ばれており、文字どおりその体は無気味な紫色をしている。彼らの体長はロング・ワームのように長くはないが、その攻撃力はロング・ワームをしのいでいる。パープル・ワームは敵がいると、牙による攻撃とともに、巨大な口を広げて相手飲みこみ体内で溶かしてしまおうとするのだ。

ほかにもロング・ワームとパープル・ワームの幼生（baby long worm,baby purple worm）たちも確認されているが、これは成虫となったワームほどの危険はないと報告されている。

x　虫　　grid bug, xan

グリッド・バグ（grid bug）とは電気を食料にしている虫で、ほとんど傷をうけることはないが電撃による攻撃を行うという。浅い階層に出現する怪物で、冒険者にとってグリッド・バグほど簡単にたおせる怪物はほかにないと報告されている。

ザン（xan）とは顎から巨大なハサミを思わす牙を持った昆虫である。彼らは羽をはばたかせて空中をすばやく飛行でき、しかもその体は固く厚い外骨格で覆われているので、なかなか致命傷を与えることができないといわれている。

ザンとの戦闘に入った場合は、できればアイテムの力をかりて空中に浮かんだほうがいいだろう。なぜならザンの弱点である下腹部を敵に見せないため、彼らは常に低空飛行で人間の両足を牙で切り裂こうとしてくるからだ。

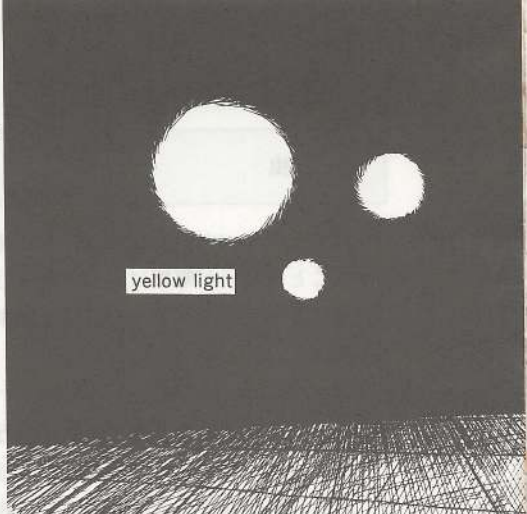
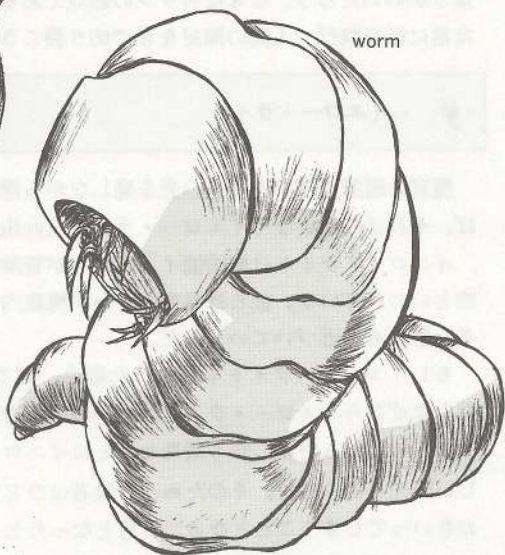
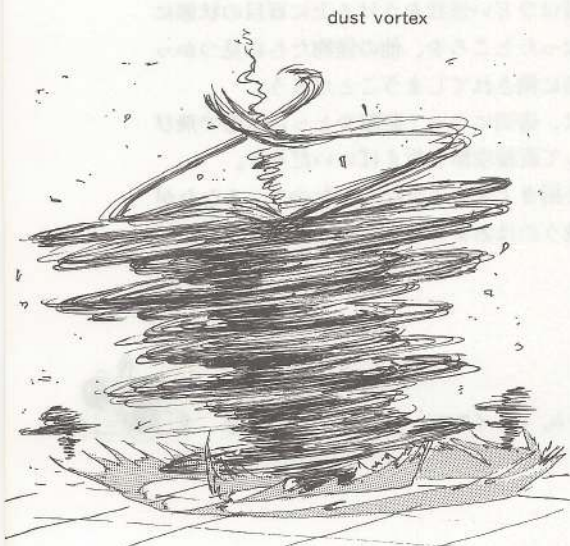
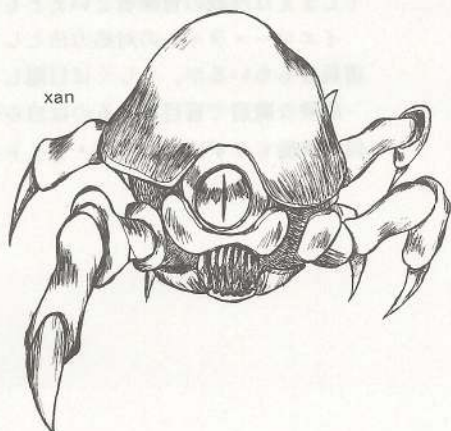
y　イエロー・ライト　　yellow light

魔窟の暗闇の空中を黄色い光を発しながら浮遊する球状の物体をみかけたならば、それは間違いなくイエロー・ライト（yellow light）だ。

イエロー・ライトは魔術師イェンダーが冒険者を苦しめるために創造した半生物といわれている。彼らは昼夜をとわず魔窟内をさまよい、秘宝を求めてやってきた冒険者に近づいていくのだ。

もしイエロー・ライトを見つけた場合、剣で攻撃するのは非常に危険な選択だ。なぜならイエロー・ライトの唯一の攻撃方法は、自ら爆発して敵に傷を負わせるものだからだ。しかも最悪なことにイエロー・ライトが爆発するときには激しい閃光を伴うのだ。そのため、冒険者はひどい怪我をうける上に盲目の状態におちいってしまうこととなる。盲目となったところを、他の怪物たちに見つかってしまえば歴戦の冒険者といえども容易に倒されてしまうことだろう。

イエロー・ライトの対処方法としては、透明になって距離をとった状態で飛び道具をもちいるか、もしくは目隠しをして直接攻撃を行えばいいだろう。

危険な魔窟で盲目になるのは自ら死を招きよせるようなものなので、あなたが何の準備もせずにイエロー・ライトと戦うのはあまりおすすめできない。

iron golem
yellow light
worm
dust vortex
xan

Z　野獣　zruty

タトラ山の麓に広がる原野に住む巨大な生物。

野蛮で猿に似た野人であるという話しや、雄牛を一撃でしとめてしまうほどの恐ろしい牙をもった野獣であるといった噂のみが、もっともらしい逸話をともなって一般に流布されている。

ただ、それらの噂や冒険者からの証言をもとに推測すると、怪物は鋭く尖った爪と鋭利で巨大な牙を持っているのは確からしく。また少しばかり鈍重ではあるが、動きもある程度すばやいということだ。

,　ゴーレム　straw golem, rope〜, leather〜, wood〜, flesh〜, clay〜, stone〜, iron〜

ゴーレムとは自然界や妖精界、魔界に生まれた者たちではない。何者かの不思議な魔力によって産み落とされた魂をもたない擬似生命体、それがゴーレムである。

魔術によって生み出されるゴーレムは材質によって種別される。藁で作られたストロー・ゴーレム（straw golem)、ロープで作られたロープ・ゴーレム（rope golem)、革で作られたレザー・ゴーレム（leather golem)、木で作られたウッド・ゴーレム（wood golem)、死体をつなぎあわせたフレッシュ・ゴーレム（flesh golem)、土塊を固めて作られたクレイ・ゴーレム（clay golem)、石で組まれたストーン・ゴーレム（stone golem)、鉄で作られたアイアン・ゴーレム（iron golem）など様々な種類がある。

ゴーレムは、自分を生み出してくれた者の命令を忠実かつ正確に守り続ける。その命令の効力は、ゴーレムの体が完全に砕かれるか、または術者が命令を変えてしまうまで半永久的に続いていく。

また、ゴーレムの中には特殊能力をもつ者もいる。例えばロープ・ゴーレムは体のロープを敵にからませて動けなくさせるし、ストーン・ゴーレムにいたっては口から毒霧を相手に向かって吹きつけてくるのだ。

ゴーレムたちの、身を守ろうとする動きのない攻撃は力が強いだけに恐ろしい。冒険者は自分が倒せないと思ったら、逃げだすのも一つの賢明な作戦だといえる。

;　ウナギ、クラーケン　giant eel, electric eel, kraken

魔窟の深層にはウナギが住んでいるという。通常の食用にされるウナギなどは人間に害をなすことはまずないが、魔窟に生息するウナギはときとして冒険者の命を簡単にうばってしまうほど危険な生物と化している。

巨大ウナギ（giant eel）はその忌まわしい牙で冒険者に襲いかかり、電気ウナギ（electric eel）ともなれば牙による攻撃に加え、水牛を一撃で死にいたらしめるほどの電流を敵に流しこむのだ。だが、ウナギたちの攻撃において何より恐ろしいのは、太くて長い胴を冒険者にまきつけ水中にひきずりこむ戦いかただろう。

ノルウェー沿岸地方の伝説の怪物にクラーケン（kraken）がいる。

クラーケンはあまりにも巨大で、その成体の姿は詳しく知られていない。ただ伝説では、波間に浮かぶ小さな島を思わす背には貝殻や時として樹木さえ生えており、水中からは腕とも角ともつかぬ触手を船のマストよりも長くのばすことができるという。

クラーケンはその巨体のため動きが鈍いので、すばやい動きで攻撃するのが有効な手段である。だがクラーケンの触手に捕まったら最後、水中深くへと引きずりこまれてしまうことがあるで戦闘時には細心の注意が必要だ。もしも水中にひきこまれたら冒険者たちに助かる方法はない。なぜなら、水中こそ彼らの最も得意とする戦場なのだから。

@　人型　humans, elves, were-creature, Medusa, The Wizard

人型の怪物たちは魔窟の中に多数住んでいる。

獣に変身するワー・クリーチャーたちや、エルフの一族、それに兵士たちといったぐあいに多種多様な種族が魔窟の底で冒険者たちを待ち受けている。

その中でも恐ろしい怪物、メデューサ（Medusa）もまた人型をしている。彼女の頭髪の一本一本は毒蛇が生えており、たとえメデューサの隙をついたとしても、毒蛇が冒険者に嚙みついてくることだろう。

メデューサが敵に対して行なう攻撃は、ただその赤色に光り輝く双眸を相手に向けるだけの簡単なものである。だが、その効果は絶大なものがあり、彼女の邪眼に見つめられた者は哀れにも石像と化してしまうのだ。しかし、そんなメデューサも、とある盾さえあれば簡単に殺すことができるであろう……かのギリシャ

神話の英雄ペルセウスがそうしてメデューサをたおした時のように。

人型の者としてもう一人あげておかねばならない人物がいる。それはこの魔窟を統べる偉大で邪悪な狂気の魔術師、ウィザード・オブ・イェンダー（Wizard of Yendor）その人である。

彼が何のために広大な魔窟を作り上げたのかも知られておらず、ただ魔術師イェンダーの名が恐怖の魔窟と共に広く世界に知れわたっているのみである。

魔術師イェンダーがどのような攻撃をするかについては、すべて謎につつまれている。なぜならば、彼と戦って生還した者が一人としていないのだから……。

& 魔神 water demon, incubus, succubus, and more …

魔神たちの大半を冒険者たちは見ることはないだろう。というのも、比較的浅い階に出現するウォーター・デーモン（water demon）やインキュバス（incubus）などを別にすれば、魔神もしくは悪魔とも呼ぶべき凶悪な怪物たちは魔窟の深層に住んでいるからだ。ただの噂かもしれないが、魔神たちは魔窟の底でつながっている灼熱地獄と呼ばれる深淵に住んでいるのだといわれている。

魔物たちの攻撃は強力であり、武器はもとより魔法による多彩な攻撃も行うとされている。

万が一にも魔神とよばれる強力な魔物に出会ったならば、冒険者はよほどの力をつけていないかぎり二つの道の一方を選ばなければならない。つまり、あらゆる手段を使って逃げだすか、もしくは神の御名をとなえつつ天に召されるかのどちらかだ。

幽霊 ghost

人は死して骸となった後も魂が残り、幽霊となって地上をさまようことがあるという。イェンダーの地下迷宮にも幽霊がいて、その多くは冒険の途中で命を落としていった冒険者たちの怨念が凝り固まった姿だ。

集められた情報によると、幽霊たちは自分の死骸やアイテムの上でじっとしている場合が多いらしい。動作は鈍いが霊体のためダメージを受けにくく、しかも壁や通路を突き抜けて移動できるので経験の浅い冒険者はてこずるだろうということだ。

ただ、幽霊たちの攻撃は冒険者に触れて精気を少しずつ吸いとっていくものなので、戦闘でいきなり死んでしまうことはまずない。もしも戦闘を避けたいとき

ghost
elves
succubus
kraken

には速度にものをいわせてその階から逃げ出すのが一番かもしれない。

幽霊を倒すことが出来た場合、なんといってもうれしいのが幽霊になってしまった冒険者が集めてくれたアイテムの数々だ。ただ喜びのあまり、安易にアイテムを使用するのは考えものだ。なぜなら、遺品のアイテムの大多数には呪いがかけられてあるのだから。

くれぐれもミイラとりがミイラにならないよう気をつけねばならない。

Medusa

イェンダーの魔窟より、無事生還した者は非常に数少ない。イェンダーのアミュレットを手にして帰還を果たした者ともなれば、それこそ片手で数え上げられるほどである。彼らは英雄、いやそれ以上の「存在」となったとの話すらある——実際にイェンダーのアミュレットを手にしたのかは誰にも確かめようのないことではあるが。

しかし、イェンダーのアミュレットこそ入手できなかったものの、魔窟の奥深くまで捜索を行い、還ってきた者もいる。ディオレスもその一人である。彼がイェンダーの魔窟から出てきたとき、淡い栗色をしていた髪は白髪となり、屈強を誇っていた彼の体軀は老人のように瘦せ衰えていたという。

私は彼に、イェンダーの魔窟について多くの質問を行った。しかし、かの魔窟は彼の身体だけでなく、精神をも蝕(むしば)んでいたのである。ディオレスの答えは断片的かつ曖昧で、ときとしてまったく意味をなしていないかのようにも思われた。唐突に二刻も前の質問に答えたり、単に独り言をつぶやくだけのこともあったのだ。

私は、そんな彼の話を今まで流布されてきた噂などと組み合わせ、イェンダーの魔窟に赴く者への情報としてまとめ上げることに成功した。しかし、ここに記した情報が正しいものであるのか、あるいは誤っているのか、私が判断することはできない。

イェンダーのダンジョンに赴く、あなた自身がこれら情報の真偽を確かめて欲しい。

この書を愛すべき狂気の戦士に捧げる——。

出会い、ディオレスという男

彼は貧民街の程近く、橋の下に住んでいた。家と呼ぶことをためらわせるような、あばら屋が彼の家であった。彼ほどの活躍をした戦士であれば、望むだけの豪華な館が建てられるはずである。しかし、彼の精神そのものが、この場所に住むことを欲したのであろうか。

私がこれより訪れようとしているのは、ディオレスという男の住まいである。

彼は数年前までは名うてのバーバリアンであった。巨体を誇り、手にした大剣ですべてを断ち切ることができると豪語していたものである。

そして、その剛力を万人に見せつけんと、無謀にもイェンダーの魔窟へと挑戦したのだ。

惜しくもイェンダーの魔除けを入手することはかなわなかったものの、ディオレスは魔窟から生還した。

多くの宝物とともに。

本来であれば、その事実だけであっても英雄として賞されるはずであった。

しかし、今のディオレスはそういった栄光から、もっとも遠い距離にいるのである。

彼が、かの魔窟から這い出てきたとき、鋼をも断ち切らんほどに満ち満ちた筋肉は無残にも萎え果てていた。

多くの娘たちから羨望のまなざしで見つめられていた栗色の髪は、よれた白髪となっていた。

その瞳は輝きを失い、恐怖で彩られた。唇からこぼれる言葉は意味をなそうとはしなかった。

いかなる恐怖が彼を襲ったのか、神ならぬ私に知る由はない。

だが、ひとつだけ確かなことがあった。

ディオレスの精神(こころ)はイェンダーの魔窟で砕け散っていた。以来、この小屋に引き籠り、人との接触を断ち、闇の中で暮らしてきたのである。まれに街に出ては、イェンダーの魔窟で入手した宝物を二束三文で売り払っては、生

活費にあてているようであった。

かつての彼の姿を知るものであれば、彼の異なりように驚愕したであろう。今のディオレスは、あたかも生きながらえる亡者さながらである。

しかし、彼がイェンダーの魔窟の奥深くへと踏み込んだことは、紛れのない事実であろう。その見聞した知識は、私の研究に大きな意味を持つはずだった。

そうして、私は彼の家の扉の前に立っていた。

私が扉を開くと――ノックをしただけで扉が倒れそうだったために、無作法ながらノックは省略した――、目にしみるような異臭が漂ってきた。

戸口から光が差し込むと闇の奥深くに、2つの眼(まなこ)がギョロリと光り、私の目とあった。

途端、彼は動いた。部屋の隅に残されたわずかな闇の中へ。光を避けるように逃げ込んだのだ。

そして、私に向けて手当たり次第にものを投げてきた。言葉にもならない唸り声をたてながら、懸命に闇に逃げ込むさまは、私に軽い絶望感を覚えさせた。すでにディオレスは他人との交流をはかることのできる人間ではないのかもしれない。

こうして私とディオレスの初対面は、半ば絶望に終わった。彼は私が去ったあとも、光そのものを忌み嫌うかのようにものを投げつづけ、彼の住処の周囲を散らかしていた。

交流、はじめての対面

しかしながら、私はあきらめず、その後も何度か彼の家を訪れた。もちろん、いくつかの手土産を持参していった。

最初は私を恐れていたディオレスも次第に心を開いてくれるようになり、彼の精神状態が健康であるときには、いくつかの会話を交わしたりもした。

彼はことさらに酒を好んだ。酔いは恐怖によって砕けた彼の心から、恐怖を消し去っているのかもしれない。

その日も「ドワーフの精」と呼ばれる酒を持参していた。彼はいつになく

饒舌になり、イェンダーの魔窟についての話を始めた。
「イェンダーの魔窟は、恐ろしいなどという言葉では現しきれない。いや、あれは驚異の体験だった……だが……」

彼は魔窟に話が及ぶと、まったくの無口になるか、極端に饒舌になるかのどちらかだった。このときは後者だったために、私はいくつかの重要な情報を得ることができたのだ。

まず、私はイェンダーの魔窟に眠るという銘入の武器について尋ねてみた。遙かな古代に鍛えられたという伝説の剣たちの噂は、いつでも我々の胸を躍らせる。

ディオレスは私の質問に答えるために懸命に言葉を探しだそうとし、白髪をかきむしる。言葉を導きだそうとするために、さらに酒をあおった。そして、返ってきた彼の答えは、やや意味不明なものであった。

神を呪う不敬のつぶやきがいくつか漏れたあと、ようやく肺腑の底から言葉そのものを搾るようにして彼は語り始めた。

「ロングソード（long sword）だな……。技量が誇るべきものに達したと思うのであれば、ロングソードを泉に浸してみるといい。泉の中に住む貴婦人が、おまえの技量を認めさえすれば彼女は偉大な力を貸してくれるはずだ」

「泉……泉の中に呪われたものを浸す……。そう、泉の水の力は呪いを洗い流してくれるのだ。ただ、かなりの危険が伴うぞ。泉に浸せばスクロールを白紙にすることもできる。泉の水を飲むこともできる……ニンフや水悪魔さえ怖れなければ……」

そういった意味のないと思われる言葉をいくつか繰り返したあと、彼の目は虚空を漂っていた。まるで心の底からなにかを思い起こしているようである。

唐突に彼の眼に光が宿った。なにかが彼に乗り移ったかのように。いや、これが彼本来の姿であるのかもしれない。

だらしなく開かれていた唇は引き締められ、目は輝きに満ち、先程までのディオレスとはまるで別人のようであった。かつての戦士としての表情が戻ったのだろうか。

「ごくまれに武器屋、よろず屋の片隅にぽつりと置かれていることもある。よほど金に困った冒険者が売り払ったのだろう。さすがに高価で私の持ち金で買えはしなかったが」

ここで一息つき、うまそうに酒をあおった彼は、さらに言葉を続けた。

「銘入の武器のことを尋ねたな？　おまえが本当に銘入の武器を望むのなら、信仰をおく神の神殿に供物を捧げつづけてみるがいい。神の恩寵が届くかもしれんぞ」

私は、別のディオレスが口を開いているような錯覚にとらわれた。言葉はとうとうたる川の流れのようによどみなく繰りだされ、一言一言が威厳と格調に満ちていた。かつて戦士として敬われていた頃のディオレスが戻ってきたのかもしれない。今、私の目の前にいる男が初めて出会ったときと同じ男なのかどうか、判別がつきかねるほどだった。

次に私はイェンダーの魔窟に神殿が存在するかどうかを尋ねた。いくつかの情報から、神殿が存在するらしいという推測は立てていたのだが、なんのために神殿があるのかはまったく分からなかったのだ。今、ディオレスは魔

窟に神殿があると断言したのだ。
「ある。だが、神殿というよりは祭壇だな。僧侶のいる神殿も全くないわけではないが、深層に行かなければいかん。なにしろ、イェンダーのアミュレットを手に入れることは神事だからな」
アミュレットを手に入れることが神事？　どういうことだろう。しかし、私に質問をさせる隙を与えず、ディオレスは独り言のように話を続けた。
「魔窟の表層で神に祈ることは、もっとも重要なことだ。神を味方として引き入れることで、魔窟で起こるさまざまな難局を切り抜けることができる」
私は神を味方に引き入れる方法について尋ねてみた。神を味方にすることができれば、かの魔窟といえども、多少なりとも楽に動けるようになることだろう。

「自分の属する神の祭壇に供物を捧げることだ。倒した怪物どもの死体を捧げつづけるんだ。供物がでかければでかいだけ、強力であればあるだけ見返りも大きい。四つ葉のクローバーが落ちてくれば、供物を気に入ってもらえたということだ。そうしていけば神の恩寵を得ることができる。そう、神と語らうこともできるし、銘刀すら神から賜わることがあるらしいぞ。俺にはそんな恩寵はなかったがな」

どうやらイェンダーの魔窟においては、我々の世界よりも神々の力は増すようである。地表において神々と語ることができるのはわずかに一握りの神官のみであるし、彼らでさえも神々からの賜り物を得るということなどありえない。

ここで自らが奉じる神の祭壇を見つけることができなかったときには、彼はどうしたのかということが疑問として浮かんできた。

「とにかく、どの神でもかまわない。まずは祭壇を見つけることだ。その祭壇に供物を捧げちまえばいい。もちろん、あんたが奉じる神へな。あんたの奉じる神の力が強ければ、その祭壇が変貌するのさ。モルリガンの祭壇に変

わったときの光をみせてやりたいな。あの黒い光が祭壇を包んだときは、本当に感動したものだ……」

　イェンダーの魔窟においては、神々の間での闘争すらもが激しくなるようである。イェンダーの魔導の力によるものか、かの魔窟の中は時空が歪んでいるという噂すらある。そういったことも、彼のこの言葉には関係があるのかもしれない。

　……と、私が思考を漂わせていたときに、ディオレスの口からとんでもない言葉が漏れた。

「時には神殿に人間を捧げてみるのも面白いかもしれんな」

　最後の言葉を吐き出すようにしてつぶやいたときに、彼の目には狂気の光が明々と灯っていた。明らかに彼は神殿に人間の死骸を捧げたことがあるらしい。それは、恍惚と呼んでもいい表情だった。

　そして意味のないとしか思えない言葉をいくつも繰り出しはじめた。

「跳ね橋……濠……浮かぶんだ。神が旋律を教えてくれなければそれしかない……」

「xorn になれば……xorn になりさえすれば……」

　私はこれ以上の質問は無駄であろうことを悟った。こうして私とディオレスが話を始めた最初の日は終わった。

　翌日も彼の頭脳の調子は良好だった――あるいは良好であるようにみえた。

　時として意味不明な言葉を叫びだすようなこともあるが、ほぼ小康状態を保っていたといえるだろう。彼と神の祝福や呪いについて話していたときに、こんな言葉がこぼれてきた。

「呪われた道具といえば、祭壇になにを置いたときに黒い光（black flash）や、琥珀色の光（amber flash）が出ることがあった……。あれは何を意味しているか知っているか？　黒い光は呪いを、琥珀の光は祝福を意味している。これだけ知っておけば、イェンダーのダンジョンを無事にゆくことができるというわけだ」

　入手したものが呪われているか、そうでないのかを判断することはイェン

ダーの魔窟を進む上で最大のキーポイントということができる。それは私の今までの研究で明らかになっていた。強烈な呪いがかかっていることを知らずに、入手したものを下手に装備してしまい、命を落とした冒険者も少なくないはずだ。
「ただな、水を祭壇に置くのは無意味だ。水は祭壇の神の力によって祝福や呪いがかけられちまう。モルリガンのような混沌の神の祭壇に水を置けば、すべてが呪いの水になっちまうわけだな。規律の神たちの祭壇はその逆ということだ」
さらに彼は祭壇での聖水の作りかたまで教えてくれたのだ。聖水に呪われたものを浸せば解呪ができるという噂がある。
この2つの話は非常に大きな成果ということができるだろう。この日は2つの答だけで充分だった。そして、さらにその翌日、私が彼の家を訪ねたとき――。
「呪われた物で思い出したぞ……」
彼は唐突に、私の前日の質問に答えはじめたのだ。
「魔窟に赴くときに同行させるペットは友であるとともに、有用な道具のひとつでもある。わかるか？ 犬もネコも落ちているものが呪われているかそうでないかを判断できるというわけだ。呪いのかかったものは奴らだけが感じられる匂いでも出しているんだろう。奴らは呪いのかかったものの上を歩こうとはしない。神官どもも聖なる力なんぞでなく、その匂いをかいでいるだけなのかもしれんな」
ディオレスは下卑た笑いを口の端に浮かべた。私のうなじは気色の悪さに総毛立ち、悪寒が背筋を駆け抜けた。
彼はここで酒を一気にあおった。酔いは彼の舌を滑らかにし、砕け散った精神を一時とはいえ再形成させているようである。
続いて私は彼にスクロールについて尋ねてみた。いくつかの話に及んだが、興味深いのは以下の証言だった。
「あの魔窟の中で、3度ほど懲らしめのスクロール（scroll of punishment）を読んでしまい、足かせと鉄球を科せられたものだ。解呪のスクロール（scroll of remove curse）を読むか、解呪の呪文（remove curse）を唱えて脱出したがな……」

私は彼が魔導に通じていたはずがないと思ったが、あえてそれを口に出すのは慎んだ。ここでなにか異論をはさむことは、彼の機嫌――そして、彼の記憶すらをも損ねそうな気がしたからだ。

ディオレスは一息つき、盃に酒をつごうとした。しかし、瓶からは数滴のしずくがこぼれてきただけだった。彼は顔をしかめると、底に残ったわずかな酒をも逃すまいと、杯を逆さにした。

「だが、解呪のスクロールがなかったときに鉄を食べるモンスターに化けたことも１度だけあった……。そう、ラストモンスターやアイアンゴーレムといった連中は鉄が大好物なのを見ていた。きっと、アイアンゴーレムに化ければ鉄を食べることができるだろうと思ったんだ」

ディオレスは舌なめずりをしながら、語りつづけた。アイアンゴーレムに変化(へんげ)したときに食べた鉄球の味でも思い出しているのだろうか。
「そういったモンスターを魔法や巻き物で呼び出して、鉄球を差し出すという方法もあるだろう。あの魔窟では窮地に追い込まれても、必ずいくつもの脱出方法があるはずだ。頭を使うんだ。賢くないものはあの魔窟を生き抜くことはできない……」
ディオレスが唐突に肩を落とした。追憶が喜ばしくない思い出にでも当たったのだろう。長く、深いため息をついた。
「生き抜くことはできない……」
ディオレスはその言葉を数度、繰り返した。私は彼の精神力の限界を感じ、この日の対話を終わりにした。

呪われた品に関しての考察

その数日後、彼は立て板に水を流すかのように話を続けた。最近のディオレスは、最初の出会いのときの男とは、まったくの別人ではないかと思われるほどである。
だが、その言葉自体がどの問いに答えたものであるかを理解するためには、かなりの努力を要した。例えば、次の言葉のように——。
「呪われた虐殺のスクロール（cursed scroll of genocide）を手に入れたなら、小さな部屋に入り、すべての鍵を閉めるのだ。そして、武器を鞘に収め、すべての防具を外すがいい。そして虐殺のスクロールを読み上げてナース（nurse）を殺そうとするのだ。しかし、呪われた虐殺のスクロールは、多くのナースを召喚することだろう。そして、ただ単に時がすぎるのを待てばいい。そうすれば彼女たちはおまえを治療するだろう……」
ディオレスは髪をかきむしりながら、頭を抱えた。瞳はすっかり光を失っている。
「武器と防具を外しておくことを忘れてはいけない……。呪われた防具だったときには、防具を破壊するスクロールを読め。呪いとともに防具は粉微塵となる」
彼は本来、役に立ちそうにもないアイテムの有効な使用方法を語っていた

ようだ。私の手持ちの資料を読み（驚いたことに彼は字を読むことができた）、「本来の」使いかたではない使いかたをすると役に立つという実例をあげていたのだ。

いや、彼は彼の経験を思い出し、そのまま口に出していただけなのだろう。その証拠に、彼の口調には意志らしきものが感じられなかった……。

このときのように、ちょっとしたきっかけで、ディオレスは半病人に戻ってしまう。しかし、そんな中でも彼は魔窟のことを忘れることができないでいるに違いない。

彼が魔窟の中でなにを見たのか、それは私には分からない。しかし、どのようなものをその眼にすると、こんな忌まわしい記憶に囚われてしまうのだろう。魔窟の研究者としては興味の対象にこそなるが、私自らがそのような体験をしてみたいとは思わなかった。

魔窟の食料事情

私が彼の家をはじめて尋ねた日から1ヶ月ほどが経過した。未だにディオレスの精神状況は比較的良好だった。この頃では彼は私を出迎えてくれることすらある。私との会話によって、彼の精神が再構成されているようである。

この日、私は魔窟においての食料事情に関してディオレスに尋ねた。多少の食料を持ち込むものもいるようではあるが、地下数十階にも及ぶというイェンダーの魔窟を踏破するだけの日数に必要な食料をすべて持ち込むことは

ほぼ不可能である。
しかしながら、この疑問はディオレスの答によってあっさりと氷解した。
「魔窟の中にいる怪物の多くは食べられることを知らんのか？　それに食料品店もあるし、食料もそこここに落ちている。充分に栄養をとることはできるし、ときとして満腹になることもできるくらいだ。まぁ、空腹にさらされていることは多いが、それほど苦しくはないな。ただ、味に関してはどうしようもないことは確かだ。ゴブリンやオークの肉を食べたことなぞないだろう？　食べたいとも思わんだろうが、要するにそういうことだ」
味にさえうるさくなければ、イェンダーの魔窟においての食料事情はそれほど悪くはないようであった。しかし、やはり私はゴブリンやオークの肉を食べようとは思わない。
さらにディオレスは怪物の肉の味わいについて、いくつか貴重な情報を与えてくれた。
「特殊な能力を持った怪物の肉を食らうと、その能力を得ることができることがあった……。そう、火に耐える力のある蟻を食べたあとに、火を熱く感じなくなった。そういうことがままある。ただ、毒を含んだものは少なくないし、食べた途端になにがなんだかわからなくなってしまうものもあった。一度食べれば忘れはしないが、そういったものを食べた直後に他の怪物に襲われることは最悪の事態だったな……」
この話は私もいくつか耳にしていた。レプラコーン、あるいはニンフといった次元超越の力を持つ怪物の肉を食んだ者が、その次元超越の力を手にしたというような類の話だ。ただし、この話は「その力を制御することができず、壁の中に入り込んでしまって死に至る」という最後であることが多いために単なる伝説であるのか、真実であるのかの見極めが非常に難しかったのだ。
彼の話によると、こういった能力を得ることは決して確実に起きるわけではなく、かなりが運に左右されるようである。また、倒した怪物が強力であればあるほど、能力は得やすくなるようであった。
この後、ディオレスの話は多くの怪物の特性に及んでいった。怪物らの特徴に関しては、拙著の魔窟探索の書・生物編において詳細が語られているため、そちらを参照していただきたい。彼の話の多くも参考にしたものであ

る。

話によると、ディオレスはドラゴンさえも倒したという。彼の話を証明するものはなにひとつなかったが、おそらくこれは真実であろう。幼生のドラゴンである可能性はあるが。

最後の刻・彼の死

私が彼の家をはじめて訪ねてから、かなりの時間が経った。

その日、私はこの本をほぼ書き上げ、その確認をしてもらおうとディオレスを訪ねた。しかし、私が彼の家で目にしたのは彼の遺骸だった。

彼はいくつかの宝物――イェンダーの魔窟で手に入れたものであろう――を整理し、ベッドで息絶えていた。そして、傍らには私宛の遺書があった。

遺書によるとディオレスは自分の精神に異常があることを自覚していたようだ。さらに、自分の命が残り少ないことをも知っており、だからこそ自らの頭脳が明晰であるうちに、私にできるかぎりの情報を伝えてくれようとしてくれたらしい。

自分が魔窟において体験した、さまざまな情報を私が書に記すことによって、彼のように狂気に陥る者がわずかながらも少なくなることを望むというようなことが書かれていた。

それゆえ、私の研究としてわずかな人々の間に流通するはずであったこの書は、公開されることとなった。

重ねていうが、かつてのディオレスは屈強の戦士であった。その男が、このような姿になってしまうほどの狂気が魔窟には存在するのだ。この狂気と戦うことができない者は、財宝が目当てであろうともイェンダーの魔窟に立ち入るべきではない。

命以上の代償を支払わなければならないやもしれぬ試練であり、ディオレスの遺志を汲み取っていただければ幸いである。

コマンド　一覧

■行動するコマンド

「^」がついているものは、CTRL キーを押しながら指定の英字のキーを押す。

「#」がついているコマンドは、まず # キーを入力してから指定の英字を入力する。

・移動に関係するコマンド

>	階段を上って上の階へ行く（階段にいるとき）
<	階段を下って下の階へ行く（階段にいるとき）
.	休憩する
c	ドアを閉める
o	ドアを開ける
^t	（テレポート能力があれば）テレポートする
#j	別の場所へジャンプする

・自分の持ち物などを調べるコマンド

i	すべての持ち物を表示する
l	指定した種類のアイテムを表示する
x	知っている呪文の一覧を表示する（「+」でも同じ）
)	装備している武器を表示する
[	装備している防具を表示する
=	はめている指輪を表示する
"	つけている魔除を表示する
(	使っている道具を表示する
$	持っている金貨を数える
¥	今までにどんな種類のものを見つけたかを表示する
^	罠の種類を調べる

・持ち物を操作するコマンド

A	身につけているすべての防具を外す
d	持ち物を下に置く
D	いくつかの持ち物を下に置く
P	魔除、指輪をはめる
r	巻物、または呪文書を読む
R	はめている魔除や、指輪を外す
T	装備している防具のうち任意のものをひとつ外す
w	武器を持つ。「w-」で何も持たず素手になる
W	防具を身につける
,	足元にある物を拾う
#n	持っているアイテムに名前を付ける

・持ち物を使うコマンド

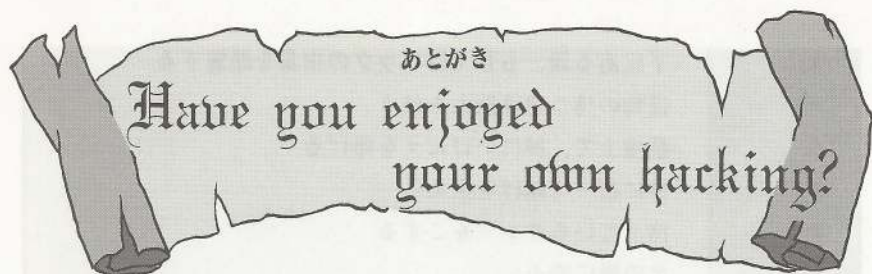
a	道具を使う
e	食料（あるいはモンスターの死体）を食べる
q	水薬を飲む
t	物を投げる。あるいは弓で矢を射る
z	杖で打つ。魔法の杖ならば、その効果が現れるだろう
#d	持っている物を何かに浸す

・その他の行動

^D	何か（通常は扉）を蹴る
E	床にメッセージを刻む
p	商店で買った品物の代金を支払う
s	隠し扉や罠を探す（通常、数回の探索が必要）
Z	呪文を唱える
:	足元に何があるか表示する
#c	隣にいる何かと話をする。
#f	鍵をこじ開ける

#l	下にある箱、もしくはバックの中身を略奪する
#m	怪物の持つ特殊能力を使う
#o	祭壇上で、神にいけにえを捧げる
#p	神に祈って助けを求める
#r	持っているランプをこする
#s	その場に座る
#t	（その能力があれば）不死の怪物を追い払う
#u	罠を外す
#w	顔を拭う

■プレイヤーのためのコマンド

?	ヘルプメニューを開く
/	表示されているシンボルの説明を表示する
&	コマンドの動作説明を表示する
^a	直前に実行したコマンドを繰り返し実行する
C	個々の怪物に名前を付ける
O	オプションを設定する
^p	直前のメッセージを再表示する（続けて実行することによって以前のメッセージが順々に表示されていく）
Q	ゲームを放棄する
^r	画面が壊れてしまった場合に表示しなおす
S	ゲームをセーブして終了する。次回は、セーブした場所から続けられる
v	NETHACK のバージョンナンバーを表示する
V	NETHACK の履歴を表示する
#-	NETHACK をコンパイルしたときのオプションを表示する
X	ディスカバリーモード（不死身モード）にはいる。いったん入ると普通の状態には戻れない。
@	pickup オプションの ON/OFF。押すことによって切り替わる
!	DOS シェルに抜ける。ゲームに戻るには「exit」を入力する

なんと驚いたことに、こんな本ができてしまいました（笑）。

思い起こせば去年のはじめに出たゲームコレクション30を執筆するために、面白いフリーソフトゲームを探しはじめたのが、すべての始まりでした。この本で扱ったゲームはどれも優れものでしたが、中でもNetHackはよほど私のフィーリングに合ったのか、はじめてプレイしたときはあっという間に一昼夜が経っていたというほどでした。

また、ファイルサイズの関係上、ゲームコレクション30へのネットハックの添付は断念せざるを得なかったのですが、帰ってきたアンケート葉書を見ると「ネットハックをプレイしたい」という声が比較的多かったのです。

だからといって一度紹介してしまったネットハックを単行本サイズで紹介して、ディスクに載せるだけではつまらないし、あまりにも芸がない。いろいろと試験的なことも含めて、もっと面白くすることはできないものだろうか……と考え抜いた結果、こんな本ができてしまったわけです（笑）。

なんというか、ある共同執筆者は一時期連絡を絶ってしまうわ、イラストを発注したら、できあがったものはとんでもないものだったわで、企画立ち上げから下手すると１年ほど経過してしまったという異常に大変な執筆でしたが、なかなか面白かったというのが本音です。こういった仕事を続けていけると楽しいかもしれません。

そういったわけで今回も感想など送っていただければ、大変ありがたく存じます。本当に読者の皆さんの声は力になりますので。

今度はどんな風にして皆さんの前に現れるか、ぜひお楽しみに（どうせゲームコレクション30のパート3だろうって？　私がそんなに素直な人間だ

と思ったら大間違いです)。では、今回はこの辺りで暇を告げさせていただきます。

1993年・4・1　蓮川龍司郎

追伸

本書の添付ディスクに納められているNetHackのバージョンは3.0j。

が、しかし。本書執筆の最後の最後になって、海の向こうでNetHack 3.1のリリースが、アナウンスされてしまったのであるっ！　おまけにPC-9801への移植も、比較的容易だったようで、すでにリリースされている。さまざまなBBSなどで配布も順調である。

変更点は――アイテムの増加など――色々あるようである。

だが、まだ筆者たちはNetHack 3.1の全貌を把握していない。それに、動作のほうだって（いや、その、なんだ)。

と、ゆーわけで。

今回の収録に関してはNetHack 3.0jで平にご勘弁をぉ（前から「出る、出る」言ってて全然出なかったのに。しくしく)。

Freesoft library Game Collection Extra

NetHack the RPG—with FMP & MAG loader—

企画・監修	蓮川龍司郎
執筆	蓮川龍司郎　鈴木直幸　新木伸　伊庭宗一郎
表紙 CG・中表紙 CG	AROUND^2
本文イラスト	五菱清隆　たか　久納よう子　井上元博　石川恭子
CG	久納よう子　五菱清隆　たか　井上元博
音楽	KID 上野栞（Fiction）
Special thanx to ...	Kzoo　ぐぅ　SAM　子安進之介　篠崎砂美　M. Stephenson

● 本書およびゲームに関するご意見ご感想は弊社サービスセンター宛に書面にてお送りください。ただし内容に関するご質問は、ゲームの性質上お答えできない場合がありますのであらかじめご了承ください。

● 動作不良と思われる場合は、お名前ご住所ご使用のパソコン機種と、どのように操作したところどのようになるか前後の経過を含めて状況をお書きのうえ、返信用封筒を同封して弊社サービスセンター宛に書面にてお送りください。電話でのお尋ねにはお答えしかねますのでご了承ください。

● 本書添付ディスクには容量の都合上 NetHack のソースコードは収録しておりません。ソースコードをご希望の方には別にお送りしますので、本書添付の読者カードに必要事項をご記入のうえご投函ください。

フリーソフトライブラリ・ゲームコレクション・エクストラ

NetHack the R. P. G.

発行日 1993年7月14日

著　者 蓮川龍司郎・伊庭宗一郎・鈴木直幸・新木　伸

発行者 牧谷秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社
〒107 東京都港区赤坂8-5-29チェッカービル
TEL 03-3470-4941

印刷所 壮光舎印刷株式会社 Printed in Japan

ISBN4-87966-322-0 C3055

定価はカバーに表示してあります。

乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛にご送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。